

10/96

DODATEK O KONSOLACH - pismo w piśmie!

INDEKS Nr 320358

ISSN 1230-8773

CENA 3,50 / 35000 zł

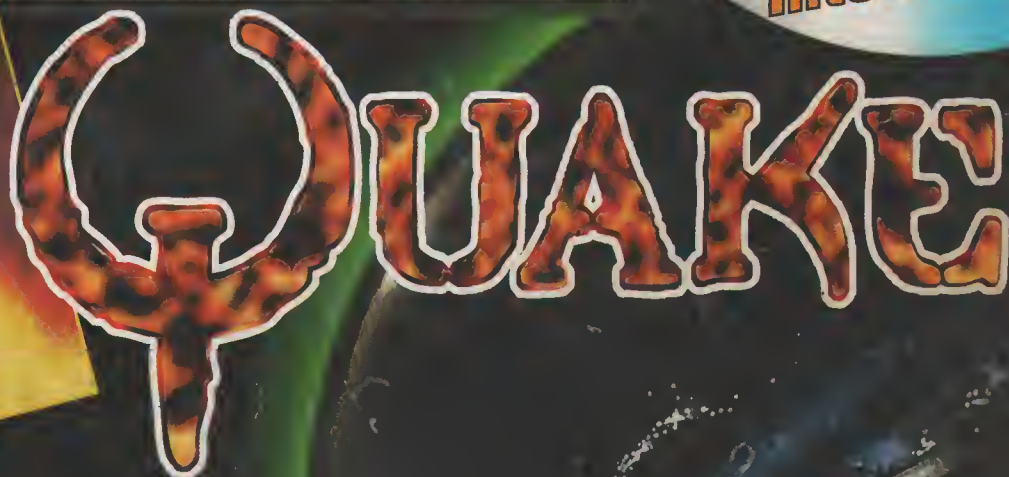
PC
AMIGA

SWIAT GIER

KOMPUTEROWYCH

JUŻ W SPRZEDAŻY

Dema Gier
Shareware
Internet



QUAKE

PLAKATY!

MORTAL KOMBAT
KONKURS FILMOWY

A.D. 2044
SYNDICATE WARS

II Mistrzostwa Polski
Sensible Soccer
Chełmno '96

ALIEN BREED 3D 2

AZRAEL'S TEARTM

No cóż, przyjacielu, szykuje się
wielki numer, a wierz mi,
chodzi mi o numer przez duże **N**.
Najwyższa stawka.



W Roku Pańskim 1099, przez
Stwórcę błogosławionym, armie
Krzyżowców prowadzone przez
Godfrefa z Bouillon nareszcie
przywróciły Jerozolimę
chrześcijaństwu.

Broń typu Sniper cechuje dużą
celność, poszczególne pociski
zużywają stosunkowo małą
ilość energii. Karabin ma
wbudowany ogranicznik
odskoku, ale mimo wszystko
znana jest jego tendencja do
szarpania w górę przy ogniu
trwałym.

...kieruję się na południe.
Jeszcze jedno pomieszczenie,
podmokłe, omszone, widzę
studnię. Wygląda na to, że coś
w niej pływa... Kim jesteś?
...słuchaj, skąd się tu wzięłaś?
Ilu takich jak ty jeszcze tu jest
pod ziemią?

W POSZUKIWANIU

ŚWIĘTEGO GRAALA



A WORLDSCAPE PRODUCTION

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

OPTIMUS BIS

Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

STRIKER'96™

W SKLEPACH OD 10 PAŹDZIERNIKA

CENA
119zł



STRIKER'96 to najbardziej realistyczna symulacja gry w piłkę:

- rozgrywki od meczów pokazowych przez ligowe aż do mistrzostw Europy,
- gra na boisku i w hali,
- kilkanaście sposobów podań, strzałów i przejmowania piłki,
- symulacja warunków pogodowych,
- możliwość planowania taktyki gry.

STRIKER'96 to także:

- możliwość gry w sieci,
- doskonała grafika: widoki z różnych kamer, powtórki, symulacja oświetlenia.



Akklaim

Wylącznie dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

**ZAPRASZAMY NA III TARGI GIER
KOMPUTEROWYCH „GAMBLERIADA”
ODBYWAJĄCE SIĘ W WARSZAWIE
W DNIACH 25 - 27 PAŹDZIERNIKA**



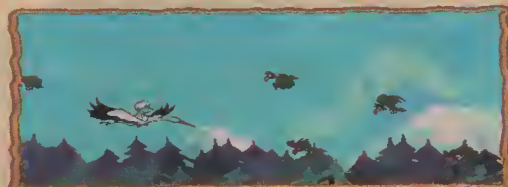
Jak zwykle podstępny Gargamel porwał uroczą Smurfetkę, uwięził i nęcił tajemniczym zaklęciem.

Smurfy, które były świadkami nieszczęścia niezwłocznie powiadomiły najmądrzejszego z niebieskich ludków, czyli Papę Smurfa. Papa Smurf odnalazł w księdze czarów lek na zaklęcie - SMURFOTELETRANSPORTER.

Potrzebny jest więc jeden odważny Smurf, który przemierzy całą Smurflandię i odnajdzie pochowane w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach komponenty niezbędne do zbudowania tego urządzenia.

- * oryginalna grafika Peyo ©
- * program, który uczy i bawi
- * znakomita zabawa dla dzieci
- * profesjonalna polska wersja
- * aktorzy znani z "Dobranocki",
Wiesław Michnikowski - Papa Smurf,
Mieczysław Gajda - Ważniak,
Halina Chrobak - Smurfetka ... i inni
- * atmosfera animowanego filmu
- * elementy gry przygodowej
- * wiele zabaw, zadań i zagadek

**JEŻELI CHCESZ ODPOCZĄĆ,
WŁĄCZ DZIECKU TEN PROGRAM !**



Rodzice mogą zaplanować czas zabawy swoich pociech, a także powód zakończenia gry.

O wyznaczonej porze Papa Smurf przerwie grę i poinformuje, że to już koniec na dzisiaj i że nadszedł czas na kąpiel, obiad, spacer, nankę, czy też inne zajęcia.

Program prawnie chroniony, wyłączny dystrybutor w Polsce:
MIRAGE SOFTWARE, 03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622, e-mail: mlrage@ikp.atm.com.pl

MIRAGE

Wersja polska programu:
© 1996 MIRAGE MEDIA

Infogrames

© 1995, 1996 INFOGRAMES MULTIMEDIA

Peyo
L'inspiration des personnages

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomasz Łoboda
Małgorzata Zalska

WSPÓŁPRACA
Michał J. Adamczak
Sebastian Babczyński
Piotr Biłski
Rafał Bumażnik
Jarosław Chrostowski
Adam Gregrowicz
Szymon Grabowski
Sebastian Klomski
Dariusz Lewkowski
Daniel Lisiński
Izabela Makowska
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Kamil Szafara
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. 455-440, tel./fax 455-433

ADRES KORESPONDENCYJNY
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA
IMAGO sp z o.o.
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz

PREZES
Andrzej Kentzer

KONTO
BS Bydgoszcz
646181-909101-320645-2511-61

DRUK
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

OKŁADKA
Krzysztof Wirszyłło

KOMIKSY
Michał Śtedziński

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@noghri.bydgoszcz.pd.net



Cześć!

Jak widzicie, udało nam się jednak ukończyć numer, pomimo moich złowieszczych przewidywań z zeszłego ŚGK, że pojawimy się dopiero 30. października. Co prawda, sieciowy Duke i epidemia grypy wspólnie rozłożyły ponad połowę redakcji, a jeszcze trzeba dodać, że kilku delikwentów postanowiło zaciągnąć się wojska (Duke na żywo), ale na szczęście okazaliśmy się twardymi sztukami i nie daliśmy za wygraną. Tak oto jesteśmy, gotowi służyć radami naszym Czytelnikom.

Bezdiskusyjnym hitem numeru jest Quake, który wreszcie pojawił się w sprzedaży - także w Polsce, dzięki operatywności firmy Techland. Dla tych z Was, którzy zarażą się quake'o-manią, przygotowaliśmy także ekstra plakat. Hurrra!

Inne nowości to Alien Breed 3D 2, Syndicate Wars i A.D. 2044. Ostatni tytuł to gra polska. I to jaka gra! Europa! Zresztą co tam Europa - Ameryka! Polecam także relację z II Mistrzostw Polski „Sensible Soccer” - Chelmu ‘96. Ci, którzy nie byli, niech żalują. Teraz pozostaje im tylko oglądać zdjęcia i rwać włosy z głowy.

Ostatnia sprawa, to nasz CD ŚGK. Przepraszamy za opóźnienie w dostawie do domu, ale wynikało ono z przyczyn technicznych od nas niezależnych. Otóż ku naszemu zaskoczeniu, problemem okazał się druk instrukcji do kompaktów - bywa. Ponadto uprasza się wszystkie osoby, które nie otrzymały jeszcze „si-dika” o telefoniczne zgłoszenie się do redakcji. Wielu z Was napisało adres zwrotny tak niewyraźnie, że nawet nasi szwajcari nie są w stanie go odczytać.

DUKE WALCZY!
FRAKCJA DN3D

PS. Wszystkich naszych Czytelników zapraszamy na Gambleriadę, która odbędzie się w Warszawie, w hali Torwaru, w dniach 25-27 października. Przygotowaliśmy dla Was kilka naprawdę niezłych niespodzianek, warto więc odwiedzić nasze stoisko. A jeśli nie zdążycie, to zajrzyjcie na „Sobotę z fantastyką” do kina Grunwald w Warszawie (wyjątkowo w niedzielę, 27. października, od 10.00 do 20.00). Tam też będziemy.



Alien Breed 3D 2

AB3D2 to najnowsze dziecko Team 17 - ostatnich prawdziwych fanatyków Amigi. Gra w założeniu miała przewyższać wiele produkcji tego typu na PC i... sprawdź sam.

18

A.D. 2044

Polacy nie gęsi... Tak, to już wiemy, ale nie wiemy, że Polacy to czołówka światowa. Tak przynajmniej można sądzić po udanej produkcji L.K. Avalonu.



22

Bedlam

Moda na gry 3D-isometric wciąż trwa. Po serii Crusaderów czas na Bedlam. Świetna grafika i grywalność to niewątpliwe atuty tego tytułu.



Syndicate Wars

Choć idea gry pozostała ta sama, jak w części pierwszej, to jednak zmiany są duże. Na szczęście, nie umniejsza to wcale przyjemności grania, a to jest najważniejsze.



20

Quake

O tej grze mówiło się już od dawna. Z zapowiedzi wynikało, że będzie to Doom do czwartej potęgi plus kwadrat z Doom 2. I oto wreszcie jest! I to jeszcze jak jest!



15

ZAPOWIEDZI

Apache	9
Armored Fist 2	11
Astral	10
BattleCruiser 3000AD	10
Capitalism Plus	11
Chaos Engine 2	11
Comanche 3	10
Deathtrap Dungeon	12
Diablo	8
Incredible Hulk	8
Jet Fighter 3	13
Lords of the Realm 2	9
Master of Dimension	8
MIA	11
Miasto śmierci	10
Pivateer 2: The Darkening	14
Rebellion	8
Scions	9
Shadow Warrior	9
The Great Battles...	11
Tomb Raider	12
Valhalla 3	10

OPISY

A.D. 2044	22
Alien Breed 3D 2	18
Battleground 3: Waterloo	42
Bedlam	24
Bez kompromisu	28
Big Red Racing	38
Broken Sword	30
Bud Trucker...	39
Crusader: No Regret	26
D (rozw.)	46
Duke Nukem 3D (suplement)	48
Exile	41
Lighthouse	27
Megarace 2	36
Noc	33
Olympic Soccer	32
Perfect Strategy	37
Quake	15
Ripper (rozw.)	43
Syndicate Wars	20
The Legend of Kyrandia (rozw.)	49
TKO Boxing	40
Tyran	29
Xtreme Racing (upgrade)	34
Zaklęta wyspa	35

TRYBUNA

Babe - świnka z klasą (film)	79
Dzień Niepodległości (film)	76
Hity	62
Kantyna	60
Kosmiczne anomalie (polemika)	56
Listy	6
Między nami, graczami...	55
Mortal Kombat - konkurs filmowy	77
Rady i porady	63
Relacja z II MP Sensible Soccer	58
S.O.S.	64
Tawerna	61
Triki	66
Virtuosity (film)	78

SPRZĘT

History Art	70
Igła w stogu siana	71
Pocztą sprzętowa	68
Term i Amiga	74
Web news	72
Wiści...	69
Zoom	75



PC/AMIGA

number one

9.60!

To nie pomyłka! Tylko 9.60zł

Niska cena - wysoka jakość!

Dema największych przebojów na PC: A.D. 2044, Lew Leon, Megarace 2, Shattered Steel, Albion, Battle Isle 2220, Hellbender, Close Combat, Deadlock 2, Eradicator, Fire Fight, Hind, The Hive, IM1A2 Abrams, Cyberstorm, Quake, Strife, VR Soccer, Swiv 3D, Duke Nukem 3D, Badmojo, Settlers 2, Battle Arena Toshinden! Nie zapomnieliśmy o Amidze: Allen Breed 3D 2, Sneech, Gloom, SlamTilt, Bloodfest, Amtank!

Przymierzasz się do internetu? Ułatwimy Ci to! Nasz CD zawiera kompletny zestaw programów na PC (dla DOS-u, Windows 3.1x, Windows 95), w tym Microsoft Internet Explorer 3.0! Wszystko do internetu na Amigę: AmiTCP, ppp.device, AmFTP, AmiRC, AWeb, Voyager, Term 4.6, Thor 2.3! Jest także MUI 3.6!

Nie masz internetu? Nie szkodzi, dzięki naszemu CD możesz zobaczyć strony webowe znanych firm produkujących gry komputerowe! Poczuć atmosferę wielkiego świata!!!

Dysk oznaczony numerem 1/96 już teraz możesz zamówić do domu! Wystarczy, że wytniesz kupon prenumeraty (na końcu numeru) i za jego pośrednictwem wpłacisz na nasze konto 9.60 zł. Nie zapomnij na odwrocie zaznaczyć, że chodzi o CD! Termin zrealizowania zamówienia - dwa tygodnie!

Nasz CD można nabyć także w wybranych sklepach zajmujących się dystrybucją software'u. Listę zamieszczamy poniżej!

Nie zwlekaj! Jutro może być za późno!

LISTA SKLEPÓW, W KTÓRYCH MOŻESZ KUPIĆ CD ŚGK

Białystok: AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38, tel. 0-35 43 60 78
Bielsko-Biała: Andrzej Hofman, ul. I Armii Wojska Polskiego 4/41, tel. 0-33 18-14-18
Brzeg: LEMINGS, ul. Staromiejska 12/1a, tel. 0-77 16-52-04
Bydgoszcz: Złoty Smok, ul. Gdańska 42
Bydgoszcz: CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28, tel. 0-52 45-54-94
Bydgoszcz: ATAPOL, ul. Śniadeckich 1, tel. 0-52 45-67-36
Bydgoszcz: INFO PANDA, ul. Śniadeckich 20, tel. 0-52 28-73-03
Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6, tel. 0-32 81-49-17
Gdynia: MAWIX, ul. Jana z Kolna 2, tel. 0-58 20-12-49
Gliwice: MERCURIUS, ul. Konstytucji 136, tel. 0-32 31-28-81
Jelenia Góra: PRIMA, ul. Pocztowa 5, tel. 0-75 24-873
Kalisz: Stoisko Firmowe "ULISSES", ul. Śródmiejska 26, tel. 0-62 573-816
Katowice: COMPACT-STUDIO, ul. Józefowska 114/67, tel. 0-32 106-27-68
Koszalin: JATRA, ul. Zwycięstwa 104a, tel. 0-94 42-14-13
Kraków: BAJPCTek, ul. Wiślna 8, tel. 0-12 2-22-97
Kraków: USER, ul. Rzemieślnicza 31, tel. 0-71 66-69-27
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6, tel. 0-81 73-62-66
Łódź: Salon Ptaszy AKG, ul. Piotrkowska róg Zamenhofa, tel. 0-42 30-27-49
Łódź: Księgarnia Elektronika, ul. Piotrkowska 39, tel. 0-42 32-51-64

Łódź: Księgarnia Elektronika, ul. Piotrkowska 199, tel. 0-42 36-67-58
Łódź: PACMAL, ul. Nastrojowa 54
Malbork: GRACOMM, ul. Mickiewicza 26, ul. 0-55 72-65-69
Poznań: B&K COMPUTER, ul. Wierzbicice 37, tel. 0-61 33-19-71
Rzeszów: AVALON, ul. Targowa 1, tel. 0-17 52-27-07
Szczecin: FHU H. Synowiec, ul. Parkowa 35/16, tel. 0-91 23-00-93
Tomaszów Maz.: AMI-MAX PH "Jagodka", ul. Warszawska 8/10, tel. 0-44 24-63-02
Warszawa: Amiga Computer Service, ul. Batorego 10, tel. 0-22 25-93-70
Warszawa: PHU Ryszard Kulik, giełda komputerowa
Warszawa: MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 0-22 671-15-57
Warszawa: CD Projekt, ul. Indyjska 25a, tel. 0-22 672-80-18
Warszawa: CD Projekt, ul. Perzyskiego 2
Warszawa: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, tel. 0-22 620-82-99
Warszawa: MARKSOFT, ul. Perzyskiego 2, tel. 0-22 663-93-90
Warszawa: ANDROMEDA, giełda ul. Grzybowska
Wrocław: EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13, tel. 0-66 35-27-14

Listy

Po długiej nieobecności rubryka LISTY znów wraca na nasze łamy. Porobiło się sporo zaległości, zacznę więc od rzeczy najstarszych.



W ostatnim tygodniu dostałem pakiet gier „Megapack 3”. Znajdują się w nim gry, z którymi nigdy wcześniej się nie zetknąłem, proszę więc o klawiszologię i triki do nich (o ile takie występują). Są to gry: „The Lemmings Chronicles”, „Megarece”, „TFX”, „The Vortex: Quantum Gate 2”, „Cyclones”, „Jammit”, „Dragon's Lair”, „Nova-storm”, „Reunion” oraz „The Journeyman Project Turbo”. Dodatkowo proszę o adres miejsca, w którym mógłbym dostać grę „The Need for Speed”.

**Marcin Warpechowski
Żukowo**

Po pierwsze, to rzecz karygodna, że składanki nie zawierają instrukcji. Panowie dystrybutorzy i panie dystrybutorzy - zróbcie coś z tym. Przecież to jawne nabieranie klienta. Kupuje taki osobnik zestaw gier i... nie wie, jak w nie grać. Absurd!

Po drugie, nie możemy Ci pomóc, Marcinie. I nie tylko dlatego, że podanie klawiszologii mogłoby zostać uznane przez dystrybutorów w myśl prawa autorskiego za przestępstwo, wszak w sytuacjach szczególnych rzecz taką czynimy. Chodzi o to, że w przypadku większości gier, o których wspominałeś, klawiszologia to o wiele za mało. Potrzebne Ci są pełne instrukcje, a te zajęłyby sporą część (jeśli nie całość) ŚGK. Moja rada, zwróć się do dystrybutora zestawu z prośbą (a nawet żądaniem) przysłania instrukcji. W końcu masz do tego prawo! Jako dodatkowy argument możesz wyciąć tę stronę (lub ją skserować) i załączyć do swojego listu. Spróbuj też zajrzeć do plików tekstowych poszczególnych kompaktów. Czasem instrukcje mają tę właśnie postać (choć z pewnością będą po angielsku!).



Piszę do Was, ponieważ chciałbym się dowiedzieć, gdzie i za ile mógłbym kupić gry opisywane w ŚGK 6/96 - „Wing Commander 4”, „Rayman” i „The Settlers”.

**Piotr Filipek
Oława**

Kolejny trudny problem. Oczywiście, moglibyśmy publikować spis gier oferowanych przez polskich dystrybutorów, ale wtedy stalibyśmy się katalogiem handlowym tychże firm, a to już byłaby przesada. To że traktują oni po macoszemu potencjalnych klientów i nie informują ich o swojej ofercie, to przecież wyłącznie ich sprawa. Być może taką właśnie mają strategię sprzedaży?

A jeśli chodzi, Piotrze, o Twój problem, to rozwiązanie masz tylko jedno. Pod opisami, w metce, zawsze publikujemy adres oficjalnego dystrybutora (jeśli brak takiej informacji, znaczy to, że w chwili powstawania opisu jeszcze takiego w Polsce nie było). Napisz list do wybranych firm (lub zatelefonuj) z prośbą o przysłanie Ci oferty handlowej. To powinno poskutkować.



1. W którym numerze ŚGK znajduje się opis do pierwszej części gry „Alone in the Dark”?

2. W którym numerze ŚGK znajduje się opis do gry „Dune 2”.

Artur z Warszawy

Obydwa opisy znajdują się w bardzo starych numerach ŚGK. Pierwszy jest w 5-6/93 (str. 27-30), a drugi w 7-8/93 (str. 27-30). Niestety, nie kupisz ich u nas w redakcji, gdyż tak archaicznych numerów nie posiadamy już na stanie. Praktycznie pozostaje Ci tylko odszukanie jakiegoś naszego wieloletniego Czytelnika, który te właśnie egzemplarze będzie posiadał lub ogłoszenie się na naszych łamach (wytnij kupon z tytułu ŚGK i wyślij na nasz adres).



Dlaczego taki IPS lub jakiś inny dystrybutor ma wszystkie nowości na PC, natomiast na Amigę tylko znikome ilości, a tak to same staroci?

**H.K.
Brzozów**

Trudno mi odpowiadać w imieniu dystrybutorów (powinni chyba sami zabrać w tej sprawie głos). Moim zdaniem, chodzi tu o politykę handlową tych firm. Widać nastawili się na gry pecetowe i na nich poprzestają. Dlaczego? Może lepiej im się sprzedają, dają gwarancję większego wyboru tytułów, więcej obiecują jakościowo - nie wiem. Ale wszystko to i tak to nie tłumaczy braku nowości na Amigę - w końcu rynek amigowy wciąż istnieje i ktoś powinien tę lukę wypełnić. Sprawa jest otwarta i myślę, że nie raz jeszcze do niej wrócimy.



Nie jestem zagorzałym graczem komputerowym, a tym bardziej nie czytam pism komputerowych. Ponieważ jestem obecnie posiadaczem komputera Pentium 100, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM, zainteresowało mnie kupno jakiejś gierki w rodzaju symulacji samochodowej czy nawet strate-

gii (dobrze by było semochodowej, jeśli w ogóle coś takiego istnieje).

W numerze 7/96 ŚGK zamieściliście artykuł pt. „Multiplayermania” (cz. 2). Interesują mnie gry, których obrazki zamieściliście w prawym górnym rogu.

**Paweł Biderman
Warszawa**

Ekran wyboru opcji pochodzi z gry „The Need for Speed”, zaś pozostałe trzy obrazki - te z trasy - pochodzą z gry „Nascar Racing”. Z gier „samochodowych” polecam obydwie tytuły, a także „Grand Prix 2” jako absolutne hity. W drugim rzucie mogą być: „Scream” oraz „Destruction Derby”.



Czy mogliście założyć dział o nowościach ze świata Amigi? Chodzi mi o tabelę (tu rysunek; przyp. P.P.), w której byłaby napisana nazwa gry, a obok niej firma, która wyprodukowała daną grę.

**Michał Gauza
Zduńska Woja**

Tabeli, niestety, nie możemy zamieszczać (w takiej formie, jak zaproponowałeś), bo nie mamy gwarancji, że zawsze byłaby ona zapełniona. Przyznasz, że druk czegoś takiego z zaledwie dwiema pozycjami byłoby absurdem. Natomiast same nowości amigowe - jako oddzielne notki - możemy umieszczać i to właśnie czynimy. Fakt, że czasem jest tego mało, ale nie jest to nasza wina, tylko wina producentów, którzy nie rozpieszczają amigowców nadmiarem tytułów.

odpowiadał:
P.P.

EXPORTEUR Soft-& Hardware
best service, best price

**PlayStation
Saturn**

PC-CDROM

SNES

MegaDrive

FAX us 00493 0464 04413

we contact you - również po polsku

FIDO i Mel na tropie...



TXT I GFX: SŁEDZIU

MIĘKKIMI, RYTMICZNYMI RUCHAMI PRZECIĄGNIJĄCYMI KORYTARZ PRZEMYKA SIĘ SMUTNA BESTIA. TAK, PROSZĘ PAŃSTWA! TA ISTOTA TO TYPOWY PRZYKŁAD, WYOBŁOWANEJ ZE SPOŁECZEŃSTWA JEDNOSTKI...

MOIM ZADANIEM JEST POMÓC TENU NIESZCZĘŚLIWEMU OSOBNIKOWI. ASYSTENCIE, MEL, PROSZĘ ZAPARZYĆ NAM DWA KAWY, A PAN NIECH OPOWIE TROCHĘ O SOBIE...

DR FIDOWITZ

ZE ŚMIETANKĄ CZY BEZ?

CÓŻ, DOKTORZE...

1 JEGO ASYSTENT
MEL

DZIECIŃSTWO MIAŁEM BARDZO TRUDNE. MAŁUSIA BYŁA DLA MNIE OKROPNIE SUROWA...

CAŁY CZAS NATRAFIATEM NA PRZERÓŻNE TRUDNOŚCI.

OBYŁYM I NIEUPOWAŻNIANYM - NSTĘP WZBRONIONY!

ZNOW ZOSTAWIŁES NIESPRZĄTNIĘTE KOŚCI W SWOIM POKOJU!

TO WSZYSTKO SPÓWODOWAŁO, ŻE ODCIĄTEM SIĘ OD REBETNY SPOŁECZEŃSTWA...

LECC TERAZ CHCĘ WRÓCIĆ! NIEĆ KOCHAJĄCYCH PRZYJACIÓŁ, RODZINĘ! NIECH MI PAN POMOCZE, DOKTORZE FIDOWITZ!

HM. DĘDZIE TO DOŚĆ TRUDNE. MUSI PAN PRZEJŚĆ PRZECIĄGNIJĄCYMI KORYTARZ PRZEMYKA SIĘ SMUTNA BESTIA. TAK, PROSZĘ PAŃSTWA! TA ISTOTA TO TYPOWY PRZYKŁAD, WYOBŁOWANEJ ZE SPOŁECZEŃSTWA JEDNOSTKI...

AAAAAA!!!
...PANI SIĘ USPOKOJ!
ON NIE GRYZIE!

JUŻ W KSIĘGARNIACH! DR FIDOWITZ!



MASTER OF DIMENSIONS

Producent: US Gold

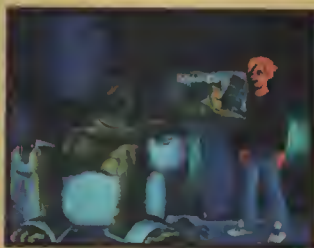
Ludzie są wspaniali. Wymyślili maszynę do podróżowania w czasie, wymyślili teleporter, a teraz mają również urządzenie, które umożliwia podróżowanie między różnymi wymiarami - takimi jakby światami równoległymi. **Master of Dimensions** firmy **US Gold** zabiera nas w taką właśnie fascynującą podróż przez dwanaście wymiarów. Znajdziesz w nich zarówno stację kosmiczną i Obcych, jak również kryminala rozgrywający się w samym środku XX wieku i podziemny labirynt, w którym nauczysz się posługiwać mieczem, a także wiele innych ciekawych miejsc. Celem tej niesamowitej wędrówki jest odnalezienie kawałków różdżki Merlina. Twój świat umiera, a ów słynny czarodziej będzie mógł mu (i Tobie) pomóc tylko wtedy, gdy dostanie z powrotem swoją magiczną różdżkę. Czeką Cię zatem długa podróż przez ponad 100 fantastycznych lokacji, mnóstwo



zagadek do rozwiązania oraz być może spotkanie z kimś, kto nie życzy sobie, by Twoja misja zakończyła się sukcesem. Czas będzie Ci uмиać super dwu- i trójwymiarowa grafika oraz jeszcze lepszy dźwięk. Słowem, szykuje się wspaniała przygoda. Ponadto dzięki zabiegom firmy Mirage, która jest dystrybutorem gry w Polsce, czeka nas miła niespodzianka. Otóż **Master of Dimensions** ukaże się jeszcze w tym miesiącu w całkowicie spolszczonej wersji!

IBM

P.O.



DIABLO

Producent: Blizzard

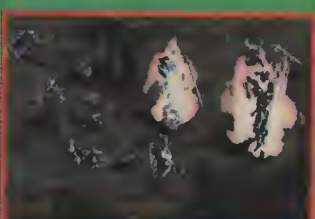
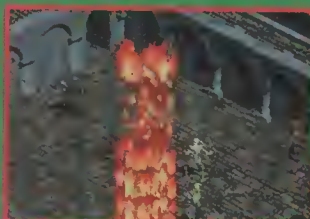


Magia, władza, miecze i rzeźnia to rzeczy, które zawsze interesowały mnie w grach komputerowych, zwłaszcza zaś tych spod znaku fantasy. **Diablo**, nowy program twórców **Warcrafta**, zawiera

wszystkie te elementy, a na dodatek ociera się trochę o rolępleja. Dodatkowo grafika SVGA, możliwość gry w sieci, setki potworów i świat podziemnego labiryntu generowany na bieżąco wraz z rozwojem akcji, wszystko to zaś tylko po to, abyś mógł odnaleźć i zemścić się na kimś, kto jest odpowiedzialny za śmierć Twojej rodziny. Więcej nie mógłbym sobie wymarzyć w najpiękniejszym nawet śnie.

Gra ukaże się w listopadzie.

P.O.



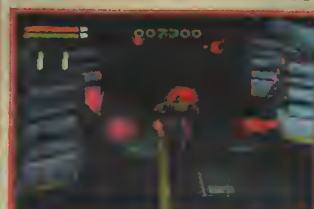
Incredible Hulk

Producent: US Gold

Miłośnicy komiksów z pewnością znają zielonego mięśniaka o imieniu Hulk, który zwykle zajmuje się zaprowadzaniem porządku na świecie. Już niedługo będziemy mogli wziąć osobisty udział w jego niesamowitych przygodach, jako że **US Gold** kończy właśnie prace nad nową grą zatytułowaną **Incredible Hulk**. Będzie to hybryda dwuwymiarowej platformówki, trójwymiarowej gry przygodowej oraz „zwykłej” kopaniny. Akcja gry oparta została na pięciu komiksowych historiach, z których

każda to inny zestaw postaci i postawionych przed Tobą celów. Będziesz musiał rozwiązać wiele zagadek, przy pomocy ponad 20 ciosów załatwić całe legiony złych „gości”, przejść 14 poziomów, naturalnie nie dając się przy tym zabić. Akcja programu, choć już sama w sobie bardzo szybka, nabiera isticie atomowego tempa dzięki zastosowaniu perspektywy „trzeciej osoby” - Hulka oglądasz po prostu z boku. Na brak wrażeń na pewno nie będziesz mógł narzekać. Program zapowiadany jest na listopad tego roku.

P.O.



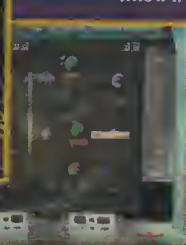
Rebellion

Producent: LucasArts

Już niedługo niezliczone rzesze miłośników **Star Wars** uraczone zostaną kolejną produkcją ze stajni **LucasArts**. Tym razem nie będziesz śmigal gwiazdowym myśliwcem ani machał świetlnym mieczem - w grze **Rebellion** wcielasz się w rolę dowódcy Rebeliantów lub Imperium. Odpowiednio gospodarując zasobami ekonomicznymi i militarnymi doprowadzić musisz swoją stronę do

zwycięstwa, bądź to biorąc do niewoli Vadera, bądź też Luke'a Skywalker'a (możliwe są też inne zakończenia). Biorąc pod uwagę wysoki poziom, jaki nieodmiennie prezentują wszystkie gry **LucasArts**, stwierdzić można, iż szykuje się solidna rozrywka dla wszelkiej maści strategów. (I kwartał '97)

M.J.A.



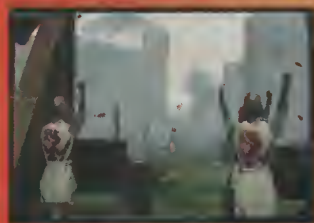
LORDS OF THE REALM II

Producent: Sierra

Trzynastowieczna Anglia, dyplomacja, ekonomia feudalna, hordy rycerzy przewalające się z hrabstwa do hrabstwa - krótko mówiąc, czas znowu sięgnąć po koronę Albionu. Idea nieśmiertelnego *Defender of the Crown* wraca na ekrany komputerów - i to wraca w wielkim stylu! Pierwsza część *Lords...*, jedna z najlepszych komputerowych strategii wszechczasów (choć w Polsce jakby nieco niedocenio-

na), zdążyła się już ciut zestarzeć - i oto nadchodzi jej kontynuacja, ujmująca dokładną grafiką, bitwami a'la *Warcraft* i wiernym oddaniem realiów średniowiecznej sztuki wojennej. Co więcej, bać się można będzie także w sieci i przez modem - jedyny w obecnych czasach bezpieczny sposób na pokazanie wszystkim dookoła, że zaiste jest się wielkim władcą.

M.J.A.



APACHE

Producent: Simis

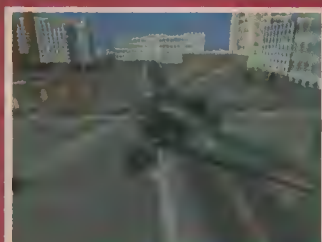


Jeszcze nie przebrzmiały oklaski na cześć najlepszego obecnie helikopterowego symulatora lotu, jakim jest *Apache Longbow* tudzież depczącego mu po piętach *Hinda*, a tu już dochodzą nas wieści, że szykuje się im groźny konkurent. *Apache* autorstwa mało znanej firmy Simis ukaże się wprawdzie dopiero w pierwszym kwartale przyszłego roku, jednak z tego, co widać na ilustracjach, łatwo można wnioskować, że nie



będzie to łatwy przeciwnik. Z nielicznych jak na razie informacji wiemy, że program będzie posiadał opcję arcade, dzięki której gracz nie będzie zbyt moczni w symulacjach będą mogły spróbować swoich sił w łatwiejszym dla nich trybie... arcade. Nie jest jeszcze tylko pewne, czy helikopter będzie widziany wówczas z góry, czy z boku. Ponadto, jak na czasy Internetu przystało, *Apache* zostanie przygotowany do gry w sieci, tak więc na pojedynczą misję bądź całą olbrzymią kampanię będziesz mógł wyruszyć w towarzystwie znajomych.

P.O.



SHADOW WARRIOR

Producent: FormGen

Na początek przyszłego roku planowana jest premiera *Shadow Warrior*, kolejnej gry z niekończącej się serii „doomopodobnych”. Wcielasz się w niej w postać wojownika ninja oblatanego w obsłudze kilkunastu egzotycznych typów broni, a także specjalisty od walki wręcz. Jak to zwykle bywa w tego typu grach, musisz kogoś rozwalić. Tutaj jest to Twój odwieczny wróg, czarnoksiężnik Kirin, który powstał z martwych i własniciem rozpoczął gromadzenie armii swoich fanatycznych wyznawców. Na siedzibę obrał sobie jedną z wielu wysp archipelagu japońskiego i oczywiście należycie ją ufortyfikował. Gdyby nie fakt, iż Twoje ciało wyposażono w zestaw biogadżetów, nie miałbyś żadnych szans

w starciu z Kirinem. Na szczęście, po przejściu szeregu operacji stałeś się silniejszy, szybszy, bardziej wytrzymały i w ogóle ładniejszy... W sumie kolejna strzelanka-rozwalanka. Wstępnie planuje się wydanie gry na luty 1997.

P.O.



Scions

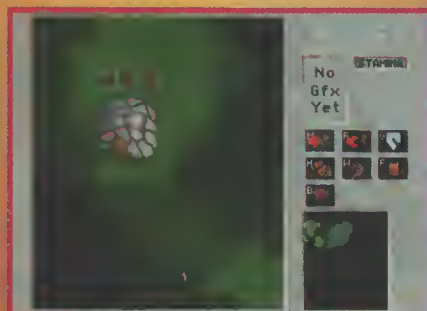
Producent: DSP

Warcraft na Amidze? Przynaj, że nawet nie marzyłeś o tym, że będzie mógł zagrać w coś podobnego do tego przeboju na swojej Amidze, a jednak... Dotarło do mnie demko gry *Scions*. Możesz mi wierzyć lub nie, ale wygląda to jak prawdziwy klon *Warcrafta*. Identyfikacyjny sposób sterowania i podobna tematyka czynią z niego odpowiednik tej gry na Amidze. Demko zawiera tylko 2 poziomy, cztery rodzaje budowli i dwa ludzi - wojowników i osadników. Grafika nie rzuca na razie na kolana, ale jak twierdzą sami autorzy, jest to tylko preview. Zadowolająca jest za to szybkość i przyjazny interfejs. Sterowanie jest bardzo wygodne, przy

użyciu myszki i/lub klawiatury. Istnieje tryb zaznaczania kilku postaci jednocześnie i wydawania takimi oddziałami wspólnych rozkazów. Obiekty na ekranie przysuwają się niesamowicie płynnie. Gra działa w PEŁNYM multitasking. Oznacza to, że podczas zabawy możesz na przykład formatować dyskietki, wyliczać skomplikowane animacje itp. To wszystko sprawia, że w *Scions* aż się chce grać! Pozostaje czekać cierpliwie na pełną wersję.

AMIGA

S.K.



VALHALLA & THE FORTRESS OF EVE

Producent: Vulcan

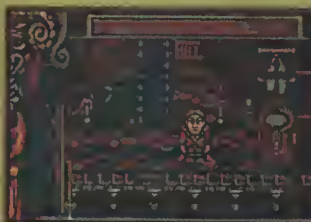
Śmiem zaryzykować stwierdzenie, iż **Valhalla**, powoli rozrastająca się seria gier firmy **Vulcan**, jest amigowym odpowiednikiem pece-towego cyklu - *Ultima*. Ale to tylko moja prywatna opinia. O grze tej wspominać, gdyż tak się fajnie składa, iż lada moment na rynku pojawi się trzecia część cyklu zatytułowana **Valhalla & the Fortress of Eve** (kiedy czytasz te słowa, już powinna być!). Program kusi wielkimi zmianami, z których kilka postaram się krótko przedstawić.

Najważniejsza z nich to nowe ustawienie kamery na pole gry. Zamiast rzutu z góry pokazuje ona teraz widok z góry, ale nieco pod kątem, co znacznie ułatwia orientację w terenie. Druga sprawa to nowy, poszerzony słownik obejmujący po-

nad 1000 słów mówionych! W ramach dbałości o ciekawą fabułę, program zaopatrzone w okragłą liczbę 100 puzzli i taką liczbę postaci, które spotkasz w czasie swej wyprawy po przyszłą żonę.

A właśnie, zabrakło fabuły. Otóż jesteś już dorosły i dlatego szukasz sobie żony. Oczywiście, znalezienie odpowiedniej kandydatki nie będzie łatwe. Palce w tym macza zła królowa Eve, która uwięziła wszystkie młode i ładne księżniczki w swym posępnym zamku. Wiesz już, co masz robić, zatem do roboty. I szczęśliwych dni na nowej drodze życia.

P.O.



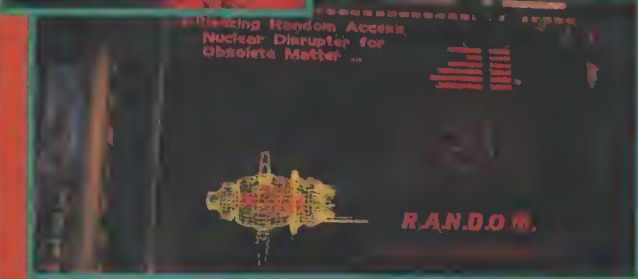
BattleCruiser 3000AD

BattleCruiser to jedna z tych gier, do której przez długi czas nie mogłem się przekonać. Zdało się, że innym ludziom program przypadł jednak do gustu, gdyż firma **Gametek** zdecydowała się na jego kontynuację. Wkrótce na rynku ukaże się zatem **BattleCruiser 3000AD**. Z wielu atrakcji tej gry na uwagę zasługuje przede wszystkim sztuczna inteligencja - ponoć najlepsza, jaką kiedykolwiek stworzono na potrzeby gry. Może program zagra więc ze mną w szachy? Ups. A co poza tym? Poza tym

Producent: Gametek

program zachował wiele cech ze swe-go poprzednika. Nadal jest to więc kosmiczna symulacja, której główną zaletą to wspaniałe trójwymiarowe środowisko gry. Ponadto znajdziesz tutaj sporo elementów strategii oraz aż 200 planet, nad rozwojem których będziesz mógł sprawować dyskretną opiekę. Jeśli do interesu nie wtrąci Ci się któraś z trzynastu obcych ras zamieszkujących galaktykę, to wszystko powinno być dobrze. Gra ukaże się w listopadzie.

P.O.



MIASTO ŚMIERCI

Producent: L.K. Avalon



ASTRAL

Producent: L.K. Avalon



Comanche 3

Producent: NovaLogic

Pomiędzy miłośnikami symulacji lotniczych od kilku lat trwa dyskusja pod hasłem „czy **Comanche** to symulator czy strzelanina”, co nijak nie wpływa na fakt, iż kolejne dodatki i kampanie do **Comanche'a** wciąż sprzedają się w śmiennej ilości. **Comanche 3** nie jest jed-

nak zwykłym dodatkiem - to nowa produkcja, w której zastosowano „rewolucyjny” system odwzorowywania terenu, zwany **Voxel Space 2**. Dodatkowo uroki strzelania podczas fruwania (lub odwrotnie) wzbogacać będzie dźwięk - nie jakiś tam „dźwięk”, lecz Dźwięk przez duże „D”, opracowany w **Dolby Surround System** (jak w dobrym kinie). Szkoda tylko, że odpowiedni sprzęt do słuchania tego Dźwięku kosztuje u nas dobre kilkadziesiąt baniek. Przy okazji gra ustanawia nowy standard wymagań sprzętowych - 16 megabajtów pamięci to minimum...



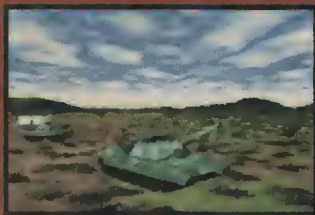
IBM

M.J.A.



ARMORED FIST 2

Producent: NovaLogic



Armored Fist zwany też „jeżdżącą wersją Comanche'a” był ciekawym niezłym symulatorem czołgu, znacznie bardziej „symulatorowym” niż jego latający odpowiednik. Wraz z opracowaniem technologii Voxel Space 2, firma NovaLogic wypuszcza na rynek kontynuację

tego niewatoliwego przeboju. Będziesz mógł zasiąść za sterami najlepszego amerykańskiego czołgu jakim jest M1A2 Abrams i wyruszyć na pole bitwy przeciwko rosyjskim maszynom. Muzyka w Doby Surround, grafika SVGA, gra w sieci, kampanie i pojedyncze misje, wstawki filmowe - i minimum szesnaście MB pamięci



M.J.A.

MIA

Producent: Simis/Warner Interactive

Missing In Action, czyli „zaginiony w akcji” to nie tylko tytuł filmu z Chuckiem Norrisem, lecz także nazwa nowego symulatora firmowanego przez mało znaną firmę Simis. Jako pilot śmigłowca przenosisz się do Wietnamu, aby wykonywać dziesiątki zadań - od zwykłych lotów zwiadowczych poczynając, na tajnych misjach nad terytorium Kambodży kończąc. W grze masz dostęp do ośmiu typów helikopterów „z epoki”, zarówno tych doskonale znanych (Huey), jak

i mniej popularnych (Chinook). Pięć kampanii, rozgrywających się nad fotorealistycznym terenem, wstawki filmowe i dokładny model lotu mają szansę zapewnić doskonałą zabawę wszystkim miłośnikom symulacji.

M.J.A.

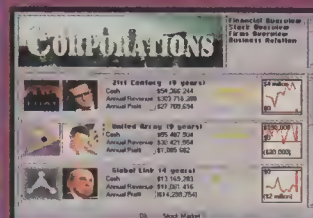


CAPITALISM PLUS

Capitalism święci triumfy na polu gier ekonomicznych niespełna rok, a tu już pojawia się kontynuacja tej wyśmienitej symulacji wielkiego biznesu. O ile rdzeń programu nie uległ większym zmianom (bo i po co!lepszać doskonałość), to teren rozgrywki zmienił się drastycznie. Zamiast zbijać kokosy w wy-

imaginowanym świecie, teraz walczyć będziesz o s premacie „prawdziwych” rynkach, od Brazyli po Rosję i od Japonii po Kambodżę. Do tego nowe scenariusze odwrotom, gra po kabluki i wirtualne pogody i raj dla wielbicieli na zgniłego kapitalizmu.

M.J.A.

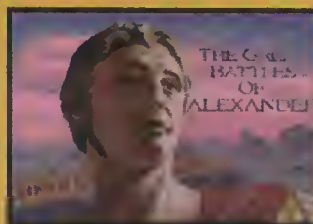


The Great Battles of Alexander

Producent: Interactive Magic

Aleksander, zwany później Wielkim, to był taki facet, który w wieku w którym większość ludzi zaczyna studia, rządził połową starożytnego świata i miał ochotę na więcej. Jako genialny strateg szybko zbudował spore imperium i

umarł. Teraz Ty masz okazję dokonać tego samego (stworzyć imperium, naturalnie). W izometrycznym rzucie i w grafice SVGA przyjdzie Ci dowodzić ówczesnymi armiami, wyposażonymi między innymi w tak ciężki sprzęt jak słonie oraz bardziej standardowy, jak piechota czy kawaleria. Oprócz walki z komputerowym przeciwnikiem, pokazać swoją wyższość będziesz mógł także w rozgrywce ze znajomymi - wystarczy dostęp do Internetu i kilku (lub nawet kilkunastu) chętnych.



M.J.A.

CHAOS ENGINE 2

Producent: Bizarre Brothers/Warner Interactive

Chyba wszyscy amigowcy pamiętają królującą przed laty strzelaninę *Chaos Engine*, w której biegało się po różnych planszach widzianym z góry najemnikiem i rozwalano przeciwników rozmaitymi wymyślnymi brońmi. Niedługo znów będzie można oddać się rozkoszy hurtowego masakrowania pojawiających się na ekranie wrogów, samotnie lub do spółki z kolegą. Tym razem do przejścia są

cztery zróżnicowane światy, umieszczone w różnych epokach „historycznych”. Kierowani przez gracza zabójcy posiadać będą rozmaite umiejętności, zwiększające szansę ubicia nieprzyjaciela lub uniknięcia śmiertelnych ciosów. Wszystko to także na pocztową, starą „pięćsetkę”!

(IV kwartał '96)

M.J.A.

AMIGA

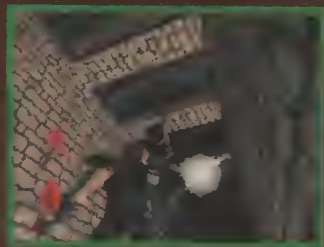




Deathtrap Dungeon to nowa propozycja firmy Domark w kategorii gier przygodowo-role-play'owych. Fabuła programu oparta została na niezmiennie popularnej na Zachodzie serii książek Fighting Fantasy autorstwa Iana Li-

wieka-legendę, super specja od gier komputerowych, Richarda Halliwell, twórcę takich przebojów, jak Warhammer czy Space Hulk.

Już na samym początku przyjęto dwie zasady: gra musi być łatwa w obsłudze i cechować się wysoką grywalnością. W rezultacie na przykład system walki został skonstruowany tak, aby był nieskomplikowany, szybki i wywoływał u gracza wrażenie, iż pa-

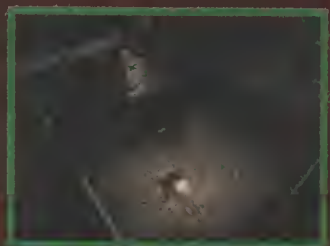


również o tym, iż Richard Halliwell osobiście zajął się projektowaniem wszystkich pułapek i zagadek. Umieszczone zostały one następnie w najbardziej pokręconym i skomplikowanym labiryncie, jaki kiedykolwiek zaprojektowano na potrzeby gry komputerowej.

Brzmi nieźle. Ciekawe, czy zdołasz wyjść z tego cało? Na pewno nie ułatwią Ci tego hordy orków, szkieletów, smoków, mumii, olbrzymich pająków, wojowników oraz kilkudziesięciu innych gatunków stworów, których nazw nie znajdziesz w żadnej encyklopedii.

Piotr Orcholski

PS. Gra ukaże się na Zachodzie w październiku, zaś jej polska premiera odbędzie się na początku przyszłego roku.



Deathtrap Dungeon

W PRZYGOTOWANIU

PRZYGODOWA



CD-ROM

DEATHTRAP DUNGEON

Producent: Domark

vingstone'a, który z pisarza przestoczył się zresztą w twórcę gier komputerowych celem wzięcia osobistego udziału w tworzeniu tegoż programu. Aby zapewnić swemu dziełu należytą oprawę, do jego produkcji zatrudnił on czo-

łowy na prawdziwą bijatykę. Czy jednak autorem na pewno udało się osiągnąć ten cel? No cóż, to już będziesz musiał ocenić osobiście. Ja dodam tylko, iż porównując sceny walk to nie ostatnia szykowana dla nas niespodzianka. Kolejną nowość stanowi nowatorskie rozwiązanie problemu rozmieszczenia kamer wokół Twojej postaci. Deathtrap stosuje tutaj metodę zbliżoną do tej, jaką pamiętamy z Alone in the Dark. Istotna różnica pomiędzy tymi dwoma programami polega jednak na tym, że o ile w Alone in the Dark kamera była tak nieruchawa, że często znikaleś sobie z pola widzenia, o tyle tutaj została ona obdarzona swego

rodzaju „sztuczną inteligencją”. Dzięki takiemu rozwiązaniu obraz pola gry, jaki widzisz na ekranie, zawsze przedstawia Twoją postać spod najlepszego kąta, jaki można w danej chwili uchwycić. Efekt wizualny tego zabiegu jest naprawdę wspaniały. Warto wspomnieć

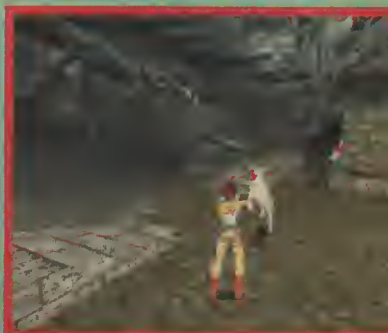
TOMB RAIDER

Producent: Core Design

Tomb Raider trafiła na łamy ŚGK już dwukrotnie. Za każdym razem były to jednak krótkie zapowiedzi, które nie zawierały zbyt wielu informacji. Prace nad programem weszły tymczasem w fazę końcową i z tego właśnie powodu należałoby powiedzieć o nim „coś” więcej.

Zacznę od bardzo przyjemnej wiadomości. Otóż wszystkich graczy z pewnością zainteresuje fakt, iż Tomb Raider trafi do sklepów w całkowicie spolszczonej wersji - mam na myśli pudełko, instrukcję i, oczywiście, sam program. Wspominam o tym, gdyż „tłumaczenie” gier wciąż jest jeszcze raczej rzadkim zjawiskiem. Tym bardziej każdy taki przypadek wart jest odnotowania, jak również wyrażenia słów uznania pod adresem dystrybutora - w tym konkretnym wypadku, firmie Mirage.

Wróćmy do gry. Zasiadając przed komputerem wcielasz się w postać Lary Croft, specjalistki od wykonywania zadań niewykonalnych, ostatnio pracującej dla pewnej potężnej organizacji, która zleciła jej odnalezienie tajemniczego przedmiotu znanego jako Scion. Lara szybko pokapowała się, że jej poszukiwania to tylko część jakiegoś większego rozgrywki i postanowiła rozpocząć pracę na własną rękę. Tyle o fabule; znacznie ciekawsze jest to, co ujrzysz na ekranie po włączeniu programu. Trójwymiarowy krajobraz na pewno nie będzie dla Ciebie niespodzianką, jako że 3D zadowoliło się w grach już na stałe. Tomb Raider wizualnie jest może nieco bogatszy od programów, które wi-





działaś do tej pory, ale o jakimś wielkim przełomie trudno tutaj mówić. To natomiast, co zasługuje moim zdaniem na szczególną uwagę, to sposób, w jaki ukazana została akcja gry. Kamera śledząca ruch Lary umieszczona została za jej plecami, nieco powyżej głowy. Obojętnie, w którą stronę bohaterka by się obróciła, kamera zawsze zajmować będzie tę jedną konkretną pozycję. Zaskakającą jest przy tym szybkość, z jaką generowany jest trójwymiarowy krajobraz otaczający Larę. Bez żadnych „skoków” i „drgawek” wylania się przed Tobą bogaty świat podziemnych sal, grot i korytarzy. Jest to prawdziwe dzieło sztuki zarówno w aspekcie grafiki, jak i programowania. **Fade to Black**, który również szczylił się podobnym rozwiązaniem, nie stanowi dla **Tomb Raidera** praktycznie żadnej konkurencji. Porównując obydwa programy, od razu widać, iż animacja **Fade to Black** jest wyjątkowo powolna i koślawka. No cóż, świat idzie naprzód.

Gra ukaże się w okolicach
grudnia br.

Piotr Orchołski



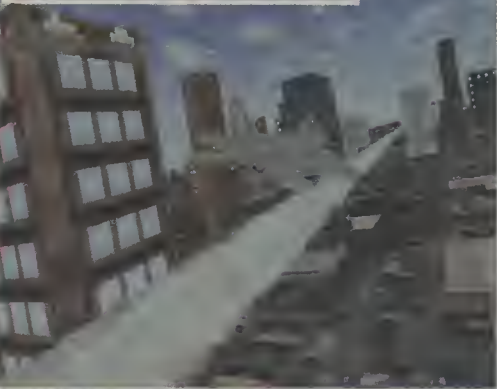
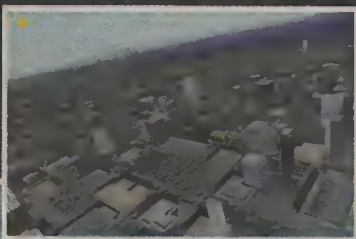
Tomb Raider

W PRZYGOTOWANIU

PRZYGODOWA

Playstation
Saturn

Po lotniczym show, który odbył się w Bydgoszczy pod koniec sierpnia, wielu ludzi odczuło gwałtowną potrzebę polatania na najnowszych bojowych samolotach świata. Wychodząc naprzeciw tym oczekiwaniom, tym razem sięgnę po coś naprawdę ekstra. Otóż **US Gold** szykuje się właśnie do ataku na pozycję lidera symulacji lotniczych. Tajna broń amerykańskiej firmy to **Jet Fighter 3**, najnowszy, najlepszy i najszybszy symulator końca tego roku, który ma ponoć porządnie przeźrebieć konkurencję. Nie są to bynajmniej czcze przechwałki. Już sama możliwość pilotowania takich samolotów, jak F14, F-22 lub F/A18 przyciągnie uwagę koneserów gatunku. Równie atrakcyjnie wygląda fabuła gry, należysz mianowicie do oddziału



szybkiego reagowania stacjonującego na UNS Peacekeeper, który ma z kolei tę zaletę, że zawsze znajduje się w najbardziej zapalnych miejscach świata... oops, muszę jednak przyznać, Argentyny na Chile tyśzałem. Już barwydaje się być

że o agresji Argentyny na Chile jeszcze nie słyszałem. Już bardziej realna wydaje się być

ry, ultra realistyczne efekty wizualne i dźwiękowe związane z odpalaniem rakiet, ponad 2.000.000 mil kwadratowych powierzchni, której plany pochodzą z Departamentu Obrony - wszystko to może niejednego gracza doprowadzić do delirium. Przygotuj się zatem, przynajmniej w wyobraźni, do zajęcia miejsca za sterami w całkowicie wirtualnym kokpicie, do biurka już zawczasu przymocuj joystick i czekaj... Według zapewnień firmy Mirage program ukaże

JET FIGHTER 3

Producent: Producent: US Gold

współpraca pomiędzy kartelami narkotykowymi z Kolumbii, a dziadkiem Fidelem z Kuby, której musisz oczywiście położyć kres.

Obojętnie, w jakim punkcie globu przyjdzie Ci walczyć o pokój, zawsze możesz liczyć na oszalamiające efekty wizualne. Zupełnie nowy engine połączony z rewelacyjną grafiką sprawia, iż **Jet Fighter 3** wygląda nie jak kontynuacja (jest to w końcu trzecia część gry,

która ma już ładnych kilka lat), ale jak zupełnie nowy program. To nie wszystko, posłuchaj dalej.

Olbrzymia
różnorodność
powierzchni,
setki budyn-
ków, drapacze
chmur, mosty,
samochody,
zmieniające
się warunki po-
godowe, przez-
roczyste chmu-

się w polskim opakowaniu i z polską instrukcją już w listopadzie.

Piotr Orcholski



Jet Fighter 3

W PRZYGOTOWANIU

— 200 —



obraz standardu VHS. Istotny jest również fakt, iż do kręcenia zdjęć użyto prawdziwych dekoracji, a nie blueboxu, w związku z czym aktorom na pewno znacznie łatwiej było zagrać to, co mieli zagrać. Końcowy rezultat wszystkich tych zabiegów prze-

kład budżetu gry, który przekroczył sumę 5 milionów dolarów. Ups. Duża część tych pieniędzy (3,5 miliona, jeśli mam być dokładny) pokryła koszty opła-

cenia zdjęć, planu, obsady aktorskiej, reżysera i jeszcze kilkunastu innych osób zaangażowanych do nakręcenia wszystkich sekwencji wideo potrzebnych do gry. Materiału filmowego wyszło ponad trzy godziny, można by więc z powodzeniem iść do kina, ale dzięki temu **Privateer 2** nie musi wstydzić się swych słynnych krewniaków, **Wing Commanderów**. Programy te łączy nie tylko miejsce akcji, rozbudowana fabuła, no i filmowy podkład przewi-

wyższa w każdym razie ofertę **WC4**. Chris pewnie już cały zzieleniał z zazdrości. Nic to, odegra się przy okazji **WC5**.

Oczywiście, na samym filmie nie da się oprzeć sukcesu gry (patrz: **WC4**). Tu potrzebna jest jeszcze grywalność. **Privateer 2** ma wystarczającą jej ilość, żeby nigdy nie wstać od komputera (chyba mnie trochę poniosło), a wielka w tym zasługa reweleacyjnej wprost animacji. Tutaj największe nawet statki kosmiczne poruszają się po ekranie tak, jakby miały wielkość piksela. Kosmiczne bitwy, których na pewno przyjdzie Ci stoczyć całe kiście, są w rezultacie szybkie, płynne i zapewniają odpowiednie ilości adrenaliny,

wziąć pod uwagę możliwości **Privateera 2**, to chyba nie jest to zbyt dużo.

Na koniec coś o fabule gry. Jest ona wyjątkowo prosta, a zarazem niezmiernie skomplikowana. Prosta, gdyż w grze robisz tylko to, na co w danym miejscu i czasie masz akurat ochotę - nie musisz kończyć rozpoczętej misji, znudziła Ci się i lecisz na drugi koniec galaktyki. Z drugiej strony istnieje tylko jedna droga poprzez setki bitew, rozmów, spotkań, która zaprowadzi Cię prosto do rozwiązania dręczącej Cię zagadki - tajemnicy tego, kim jesteś. Cóż, po amnezji takie rzeczy się zdarzają, a Ty właśnie cierpisz na am-

Powiedz mi, jaki program najbardziej zasługuje na miano gry wszechczasów? Rozlega się ciche szszsz... niewątpliwie odgłos pracujących szarych komórek... Bang! Jest wynik. **Elite**. Odpowiedź poprawna. Teraz powiedz mi, co wiesz o tej grze. Bang! (błyskawiczna reakcja) Handel na skalę galaktyki plus solidna dawka strzelania - OK. Ostatnie pytanie. Jaki inny program również porusza ten temat. Szszsz...szsz...sz... Eee... nie wiem. Pytanie pomocnicze: nazwa gry zaczyna się na „p”. Bang! **Privateer**. Dobrze. Masz lizaka. Pytałem o ten właśnie program, ponieważ lata dzień do sklepów trafi **Privateer 2: The Darkening**, a nie wypada mówić o kontynuacji, nie wspominając o początku serii.

Co nowego ujrzymy w drugiej części **Privateera**? No cóż, wiele rzeczy będzie nowych, na przy-

Privateer 2: The Darkening

Producent: Electronics Arts, Origin

jający się przez całą grę, ale i osoby głównych pomysłodawców - braci Robertsów. Chris jest ojcem **Wing Commanderów**, natomiast Erin kończy właśnie prace nad **Privateerem 2**. Pierwszy uczynił ze swego dzieła kosmiczną sagę rozgrywaną się na sześciu cedekach, w związku z czym drugi nie mógł być gorszy i również postanowił zrobić grę-film. Jego dziecko mieści się wprawdzie „tylko” na czterech kompaktach, ale winę za to ponosi głównie nowa, reweleacyjna metoda kompresji danych. W sumie materiału filmowego znajdzie się w **Privateerze 2** tyle samo, co w **WC4**, będzie on jednak znacznie lepszej jakości - na ekranie mamy ponoć ujrzyć

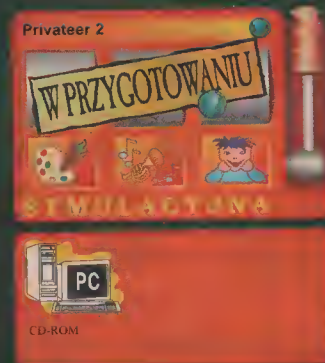
abyś pokochał je szczerą miłością opętanego zabawą gracza. Co się tyczy statków kosmicznych, to niektóre z nich rzeczywiście są tak duże, że wszystko co widzialesz do tej pory w **Wing Commanderach** i **TIE-Fighterach** wygląda przy nich, jak pchła przy słoniu. Aby płynnie przesunąć takiego kolosa po ekranie, programiści musieli wymyślić zupełnie nowy engine. Nazywa się to to B-RENDER i w pełni wykorzystuje możliwości procesora Pentium. Najważniejszy w tym dla nas jest fakt, iż gra „chodzi” niemalże z tą samą szybkością zarówno na „przećiętym” P90, jak i super szybkim P166. Miłośnicy 486 niech z kolei nie zalamują jeszcze rąk, gdyż

testy sprawdzające **Privateera 2** na ich komputerach wciąż trwają. Być może sprostają one wymaganiom stawianym przez grę, ale czy na pewno, tego niestety nie jestem już w stanie powiedzieć. Wiem za to, iż program minimalnie wymagać będzie „zaledwie” 8MB RAM. Hmm... jeśli

nezję. Ta niezmiernie długa i trudna do przejścia droga sprawia właśnie, iż **Privateer 2** jest pomimo całej swej prostoty niezmiernie skomplikowany. Ale podobno można go ukończyć. Zabiera to 40 godzin grania, zakładając oczywiście, że ani razu się nie pomylisz. A, byłbym zapomnieli, pieniądze na statki i sprzęt zdobywa się po staremu: handlując z planetami i grabiąc każdy słabszy statek, który spotkasz na swej drodze.

Gra ukaże się na polskim rynku już w październiku dzięki firmie IPS CG.

Piotr Orcholski





ma. Zaraz, zaraz... jak to było... O, już mam! Żadnej litości! Zabić, zabić wszystkich!" Dokładnie tak. Jeśli myślisz teraz, iż dwa lata dzielące *Dooma* od *Quake'a* wniosły coś nowego do pomysłu na „super przebój” a'la *ID Software* to się grubo mylisz. Biorąc pod uwagę samą tylko fabułę gry,

po prostu wyskakujące ze ścian kolce itp. itd. Wszystkie te rzeczy nazwałbym „tylko” zakąską, gdyż prawdziwa uczta zaczyna się dopiero po b'skim spotkaniu trzeciego stopnia z mieszkańcami *Quake'a*. Już z pobieżnej obserwacji widać, że to prawdziwi maniaki ni mordercy palający wprost żądzą zabijania zarówno przyjezdnych, czyli Ciebie, jak i siebie

cej się rzezi, w której pierwsze skrzypce grasz Ty obladowany kilogramami śm ercionego żelastwa, natomiast mieszkańcy *Quake'a* to wydane pod Twój nóż bydło. Jak już wcześniej zasugerowałem, ci ostatni w niczym jednak nie przypominają otepiałych, wydanych na rzeź cieląt. Tutejsze krówki są szybkie jak błyskawica, inteligentne i śmiertelnie niebezpieczne. Taki na przykład fiend to esencja nocnych koszmarów pomnożona przez dziesięć. Reasumując, na pewno nie raz i nie dwa przyjdzie Ci ginać z rąk (dobre sobie) swych niedoszłych ofiar. Ograniczony limit „życia” gwarantuje ograniczoną liczbę podejść do tej samej przeszkody, ale na szczęście zawsze może załadować ostatniego „sejwa” i oszczędzić sobie kłopotu z przechodzeniem etapu od początku

Waga! Achtung! Caution! Attention! Świat zamarł w oczekiwaniu. Wszyscy wstrzymali oddech. I oto w końcu - pojawił się! Tratatata! Kto? Co? Głupie pytanie. *Quake*, oczywiście!

Polska premiera najbardziej oczekiwanej gry roku odbyła się pod koniec sierpnia w kinie Komedu w Ostrowie Wielkopolskim. Jedynie fakt, iż wrzesieńowy numer *ŚGK* był już wówczas w druku sprawił, że program trafił na nasze łamy dopiero teraz. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Cały wrzesień upłynął mi pod znakiem *Quake'a*, którego przetestowałem dokładnie wzdłuż i wszerz. Grałem zarówno sam, jak i w gronie sieciomanów, walczyłem z Rycerzami Śmierci oraz ścinałem się w morderczych, death-matchowych pojedynkach z towarzyszami redakcyjnej niedoli (dla których nie miałem żadnej litości i vice versa), w ogóle pracowałem bez wytchnienia i... trud opłacił się. Teraz mogę podzielić się wrażeniami z obłędu, jaki miałem w głowie i okolicach przez ostatni miesiąc. A zatem...

CZY TO JESZCZE PAMIĘTASZ?

Ach, jakież to wspaniały i światły cel przyświecał zabawie w *Doo-*

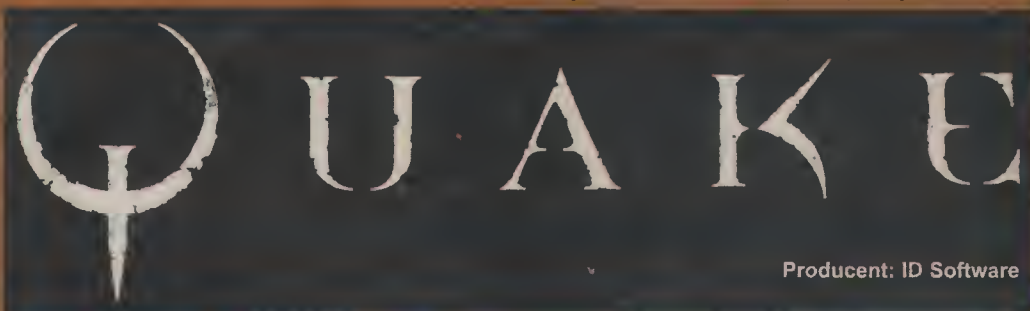
Quake nie różni się absolutnie niczym od swojego poprzednika. Wystarczy przytoczyć kilka faktów, aby udowodnić prawdziwość tych słów... a jednocześnie dać szansę zorientowania się w terenie tym graczom, którzy, o mój Boże, nie spotkali się jeszcze z wymienionymi wyżej tytułami. Do dzieła

Quake przenosi Cię do mrocznego, ponurego, a zarazem najlepiej chyba zaprojektowanego świata, jaki kiedykolwiek ukazał się na rynku gier. W pełni trójwymiarowy, perfekcyjnie wykonany oraz wykorzystujący efekt światłocienia (choć jest to tylko efekt statyczny), stanowi tajemnicze i mroczne tło dla Twojej

nawzajem. Nie warto się zatem dziwić widokiem walczących na śmierć i życie stworów, tym bardziej, że raczej nie będziesz miał na to czasu. Znacznie częściej to Ty staniesz się celem ich ataków. Jeśli zaś atakują, to należałoby się bronić. To jednoznacznie oznacza WIELKIE strzelanie. Biorąc pod uwagę to, co już powiedziałem o charakterze mieszkańców *Quake'a*, niedaleka stąd droga do prostej konkluzji, iż musisz zabić ich WSZYSTKICH, aby przeżyć. Czyli jesteśmy w doomie... eee, chciałem powiedzieć - w domu... to znaczy, tu i tu.

JEDNAK COŚ NOWEGO?

Bierzesz zatem udział w niekończą-



Producent: ID Software



Zabawa w Quambo (*Quake'o-*wy odpowiednik Rambo) nie polega tylko na strzelaniu. Rzadkie momenty odpoczynku, kiedy nie będziesz akurat przez nikogo napa-
pastowany, najlepiej wykorzystać





niep... mne...
wienie na piecach
czy... dobrze znane
Ci uczucie strachu.

Mówiąc krótko, Qua-

na penetrację okolicznych zakamarków. Odnalezienie ukrytych schowków nie jest łatwe, ale mimo wszystko warto się postarać. Chwila trudu może zaowocować poszerzeniem Twojego arsenału, jak również zdobyciem ekstra gadżetów, ubranka chroniącego przed kwasem, chwilową niewidzialnością, dodatkowym „życiem”, nową bronią i innymi drobiazgami w tym guście. Co się tyczy broni, polecam wielolufowy karabin maszynowy strzelający, zdaje się, gwoździami. Żre amunicję jak grubas popcorn (cytat z instrukcji), ale nie ma gościa, który mógłby długo wytrzymać tę dietę. Przy okazji wydaje bardzo ładny odgłos. Karabin, znaczący się, a nie grubas.

Spluwa spluwa, jednak to wcale nie radość z jej posiadania wmurowuje Cię na wiele godzin w fotel. Prawdziwą turbiną napędową dziecka (Rosemary) ID Software jest nowa jakościowo grafika, o której za chwilę, oraz brrr...

ke to taka wspaniała gra, że już po kilku chwilach zabawy czujesz jak z wolna we krwi zaczyna Ci pulsować adrenalina. Minuta po minucie, jest jej coraz więcej, coraz głębiej też zanurzasz się w mroczny labirynt korytarzy i sal i coraz gwałtowniejszą odczuwasz też potrzebę zapalenia światła (jeśli grasz w środku nocy). Badasz wszystkie ciemne kąty, omiatasz wzrokiem ściany szukając ukrytych przejść, jednak przede wszystkim zastanawiasz się gdzie i kiedy coś nagłe wychynie z mroku, aby zadać Ci śmiertelny cios. A coś takiego może się wydarzyć nawet w chwili przekraczania bramy wiodącej do następnego etapu i jest tym bardziej szokujące. Bez dwóch zdań, atak niespodzianka, po którym z gracza zostaje co najwyżej kupka drgających nerwów i wytrzeszczone oczy, to domena mieszkających



cow Quake'a. W tej dziedzinie nie mają sobie równych a konkurencja z innych gier może co najwyżej pozazdrościć tego efektu grozy i przerażenia, jaki potrafi wywołać atakujący znieczulacz friend lub ogr.

Wypada wspomnieć, iż menażeria Quake'a dużą część

swego uroku osobistego zawdzięcza nowej technice ID Software przygotowanej specjalnie na potrzeby programu. W Quake'u po raz pierwszy w historii gier pojawiły się bowiem całkowicie trójwymiarowe postacie! Dzięki temu każdego stwora możesz obejść sobie teraz dookoła, obejrzeć go z tyłu (i strzelić mu w potylicę), z przodu jak również z boków. To, jak bardzo trzeci wymiar wpływa na podwyższenie realizmu gry, można w pełni docenić dopiero porównując stare dwu- i nowe trójwymiarowe postacie. Różnica jest taka, jak pomiędzy komiksowym, płaskim obrazkiem, a żywą, stojącą obok Ciebie osobą. No, prawie. Efekt wizualny jest w każdym razie zadziwiający. Czegoś takiego na pewno szybko nie zapomnisz.

GICHO, SZA...

Tę wspaniałą grafikę gry dodatkowo podkreśla oprawa dźwiękowa. Odgłosy walki stoją wprawdzie na przyzwoitym poziomie, ale nie wyróżniają się niczym specjalnym spośród tego, co może zaoferować Doom czy inne tego typu gry. Na szczególną uwagę zasługuje natomiast muzyka. Na kompaktce poza samym programem znalazło się również 10 utworów, z których każdy z powodzeniem mógłby stanowić oprawę dobrego filmu grozy. Jednostajna, mroczna i ponura muzyka Quake'a brzmi miejscami jak hymn piekieł, kiedy indziej przypomina zaś wycie potępionych dusz lub pieśń z przerażającego obrzę-

du satanisów. Na pewno wspominie le pasule do gry, zapowiadając niejako Zło, które czeka na Ciebie gdzieś w zakamarkach budowli. Dość powiedzieć, że po założeniu słuchawek (co zalecają twórcy), wyciemnieniu pokoju i powiedzmy półgodzinnej grze, człowiek zaczyna odczuwać autentycznego pietra. W znacznej części jest to zasługa właśnie muzyki. Bez niej, choć nadal w czołówce, Quake przypomina inne gry 3D obracające się wokół tematu „mroczne lochy i strzelanie”. Muzyka sprawia, że wspaniała atmosfera gry zyskuje głębię, której sama grafika i grywalność nie są w stanie wykreować.

MAMO, KUP MI SIĘĆ! ALBO NIE...

Jedyny ważny element gry, o którym nie zdażyłem jeszcze wspomnieć, to sieć. Owszem, w Quake'u znajdziesz opcję gry w sieci. Co ciekawe, poza „zwykłymi” formami zabawy: wszyscy przeciwko każdemu, program oferuje też możliwość gry zespołowej. Na przykład zieloni walczą z białymi. Wszyscy, którzy rozgrywali już wcześniej mordercze deathmatchowe pojedynki z pewnością z zainteresowaniem powitają tę nową formę zabawy. Inna sprawa, że Duke Nukem 3D wciąż wydaje się niedościgłym wzorem.

Ci z graczy, którzy nie mają pod ręką ani kabla, ani modemu, będą musieli poprzestać na samotnej zabawie. Wbrew utartej tradycji Doom czy Duke'a, gra indywidualna nie jest w przypadku Quake'a ani o piksel gorsza od sieciowania. Emocje związane z samotnym penetrowaniem labiryntu są tak duże, że z powodzeniem zastępują sieć, podłączonych do niej kumpli i związane z nią dowcipy. Nie daj się jednak zwieść temu ostatniemu słowu. Quake to śmiertelnie poważna gra i nie ma w niej miejsca na robienie sobie kawałów.

Piotr Orcholski



Quake

! 8 !

ZREĆZNOŚCIOWA

PC

486 DX4-100
8 MB RAM (DOS) lub 16 MB RAM
VGA, CD-ROM, Win'95

Dystrybutor:

Techland
Parczerw 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13



GRUNT

Sympatyczny chłopiec z wielką strzelbą. Z daleka nie jest bardziej groźny od niemowlaka, z bliska jednym strzałem może Cię jednak wysłać do krainy wiecznych łowów.



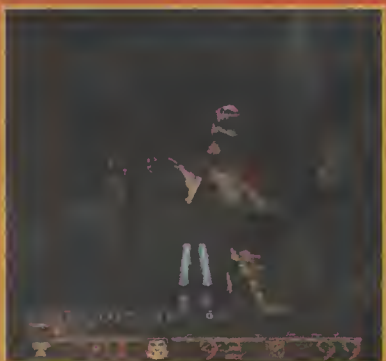
ENFORCER

Nieco szybszy, silniejszy i ładniejszy brat Grunta. Ma laserowy karabinek i celne oko. Schowaj się zatem dobrze i nie wychodź dopóki Enforcer nie pójdzie zapolować na kogoś innego.



OGRE

Miejskowy woźny. Biega wszędzie i sprawdza, czy na jego terenie nie grasują obcy. Zwracam uwagę na piłę w prawej i koszyk z granatami w lewej dłoni. To jego ulubione narzędzia.



KNIGHT

W Quake'u widoczne są również ślady średniowiecza. Jednym z nich jest Rycerz, którego łatwo poznasz po długim mieczu i zbroi. Uwielbia gnębić słabszych, w tym również Ciebie.



DEATH KNIGHT

Death Knight to daleki kuzyn Knighta, ma jednak lepszą zbroję, dłuższy miecz i jeszcze bardziej krwiożercze instynkty. Tutaj widoczny w trakcie powitania: „Tyle lat chłopaki!”

ZOMBIE

Kupka martwego mięsa. Możesz do niej strzelać godzinami bez widocznego skutku. Jedyne wyjście to celnie rzucony granat. Potem musisz się wytrześć, gdyż jakiś kawalek zombie na pewno przyklei Ci się do twarzy.



FIEND

Fiend to moja ulubiona quake'owa postać. Cechuje go bogactwo uzębienia, długie pazury i przyklepiony do pyska uśmiech. Jest mistrzem olimpijskim w skoku w dal. Trudno mu uciec.



VORE

Stolik na trzech nogach to pierwsze skojarzenie, które przychodzi mi do głowy, gdy patrzę na Vore'a. Stoliki, w odróżnieniu od Vora, nie strzelają jednak fioletowymi pociskami.



SHAMBLER

Arktyczny, biały miś, który nie wiedząc czemu trafił do Quake'a. Na obrazku widzimy go, jak zakłada sobie na głowę aureolę świętego. Nic bardziej mylnego. Shambler to uosobienie zła.



SCRAG

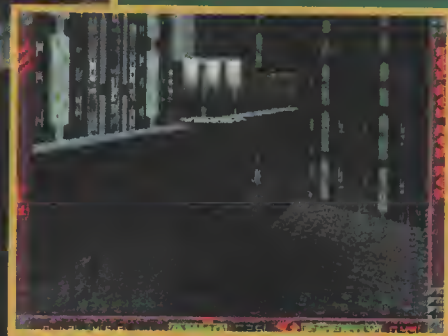
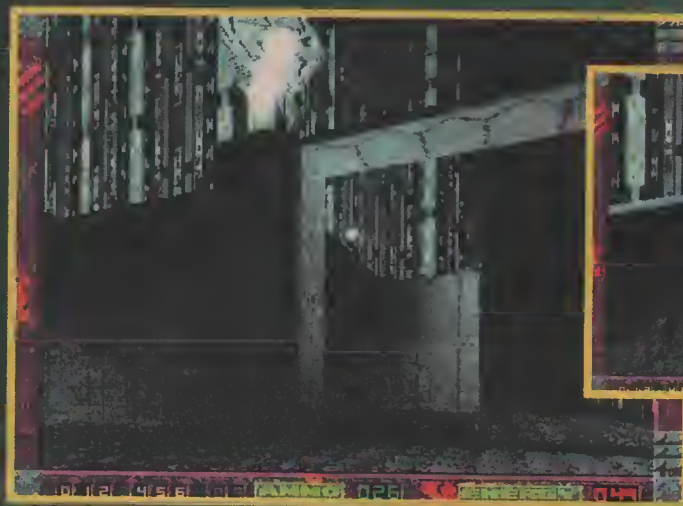
Jeśli zobaczysz coś unoszącego się w powietrzu, to na pewno będzie to Scrag. Scrag jest mistrzem w pluciu na odległość, ale zamiast śliny ma kwas. Obrzydliwe.



JEST! Po miesiącach oczeki-
wań wreszcie się pojawiła, przy-
była do mojego domu - gra **Alien
Breed 3D 2!**

Dla mnie jest to jeden z tych
niewielu programów, które zdolne
są przykuć uwagę na dłużej niż
godzinę. Przede wszystkim dlatego,
że obok wspaniałej realizacji,
AB3D2 ma również swoją niepowtarzalną atmosferę. Napięcie rośnie z sekundy na sekundę, a mroczny klimat wręcz wylewa się z monitora. Jeżeli ktoś w dodatku grał w poprzednie części tej gry i ma troszkę szybszy sprzęt niż standardowa A1200, to niech czym prędzej biegnie do sklepu, nie zapominając zabrać ze sobą karabinu czy chociażby garści granatów - tak na wszelki wypadek.

Gra oferuje, podobnie jak poprzednia część, szesnaście wielogachnych poziomów. Są one zaprojektowane dość pomysłowo i znacznie się między sobą różnią. Dzięki temu nie znudzisz się zbyt szybko. W każdym z etapów mo-



realistycznie. Szkoda, że tak trudno jest znaleźć amunicję do najbardziej niszczycielskich sprzętów (chodzi mi o wyrzutnię). Wybuchy, będące wynikiem ich działania, są naprawdę dobrze zrobione (jeszcze lepiej, niż w części pierwszej). Na pewno nie zapomnisz widoku, gdy po strzale z wy-

czepił się o jeden ze stopni schodów i... Aaaaa! Tu kończysz rozgrywkę jako dość efektowna tapeta na ścianie twierdzy Obcych. Taki właśnie jest realizm tej gry. Tutaj może przydarzyć się praktycznie wszystko.

Z wyglądu potwory przypominają te z pierwszej części Czer-

nych) ukryłem się kilka skrzyżowań dalej. Po chwili zauważyłem wylaniających się z ciemności Obcych biegnących w tamtym kierunku. Podążyłem za jednym z nich. Dopiero po tym, jak zbliżyłem się do niego na niewielką odległość, ten zauważył mnie. Wniosek jest prosty - Obcy nie znają miejsca pobytu gracza!

Po zabiciu każdego stworka słyszysz przyjemny dla uszu chłopot połączony z efektowną animacją rozlatujących się po okolicy kawałków ciała. Podobny efekt można było zobaczyć w *Gloomie*, tu jednak jest nieco lepiej wykonany. Czasami możesz też zaobserwować lecaące w Twoją stronę serca Obcego. Szczególnie efektownie wygląda poruszająca się w trzech wymiarach kulogłowa, która po kilku celnych trafieniach spada na ziemię i rozbryzguje się na kawałeczki. To informację dla tych, którym brutalność w grach nie przeszkadza.

Jak już wspominałem wcześniej, istnieje także możliwość poruszania się pod powierzchnią wody. Wygląda to kapitalnie, szczególnie jeżeli spojrzysz się w górę, na powierzchnię falującej cieczy. W niektórych poziomach nie obędzie się bez czołgania, a czasami dochodzą do tego jeszcze ciasne podwodne tunele. Jak wiadomo, w wodzie widoczność jest troszkę gorsza, a i dźwięki są jakby trochę wytłumione. Najgorzej, gdy w takiej pozycji spotkasz przedstawiciela Obcych. Możesz wtedy się pościgać i dowiedzieć, że Ziemianin w pływaniu zawsze był dobry, a w uciekaniu - jeszcze lepszy. Jedynym optymistycznym akcentem w nurkowaniu jest fakt, że posiadasz specjalny skafander, dzięki któremu nie musisz się obawiać braku tlenu. Dobrze chociaż to.

ALIEN BREED 3D 2

Producent: Team 17/Ocean

żesz biegać, wchodzić po schodach, zeskakiwać z nich, kryć się za ścianami, jeździć windami, używać teleportów, urządzać zasadzki na stwory. Z czynności rzadziej spotykanych wymienić warto przykucanie, czołganie się, taplanie się po pas w wodzie, skakanie, spoglądanie w górę i w dół, nurkowanie.

Broń to naturalnie ważna sprawa. Do wyboru masz jej aż dziesięć rodzajów. Obok strzelby znajdziesz tu także karabin plazmowy, a nawet wyrzutnię rakiet. Każda z broni to obiekt 3D z nałożoną teksturą i cieniowanymi powierzchniami. Wygląda to bardzo

rzutni do Obcego ten wyłoni się z płomieni z szyderczym uśmiechem na pysku. Ciekawe jest także zastosowanie granatów. Wyobraź sobie sytuację, w której zacząłeś się na potwora krążącego po pustym placu. Stwór jest dość wytrzymały i na nic zdadzą się zwykłe pociski. Pozostają tylko granaty. Jako punkt wypadowy wybierasz sobie schody prowadzące na ten plac. Pierwszy granat poleciał... trafiony! Drugi - też! Trzeci... Co, u diabła, dzieje się z tym trzecim? Czyżby za-

wone pajęczki, zieloni Obcy w zbrojach, czy też kulogłowy. To wszystko już było. Może w dalszych etapach pojawią się jakieś nowe monstra. Odniosłem wrażenie jakby potwory zostały żywcem przeniesione z "jedynki", ewentualnie nieznacznie ulepszone.

Inteligencja potworów została za to poprawiona. Często spotkasz się z sytuacją, że to Ty będziesz zwierzyną, a Obcy łowcą. Nie raz stracisz też życie, chcąc wyjść z ukrycia. Uluźbiona taktyka potworów jest podobna do mojej, tzn. chowają się za rogami i posyłają ostrzegawczą serią, w związku z czym mam duże problemy. Nie myśl, że na otwartych przestrzeniach będzie lepiej. Te miłe, zielone bestie z powodzeniem wymijają przelatujące pociski, nie mówiąc już o granatach. Poza tym Obcy zachowują się dość logicznie. W przypadku jakiegokolwiek większego zagrożenia biegnie w to miejsce. Miałem przyjemność zaobserwować następującą sytuację. Po narobieniu zamieszania w jednym z korytarzy (czytaj: po rozwaleniu grupki naiw-



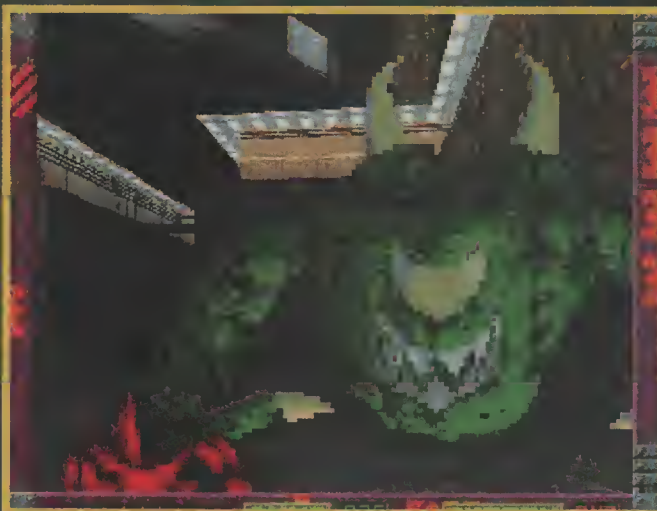
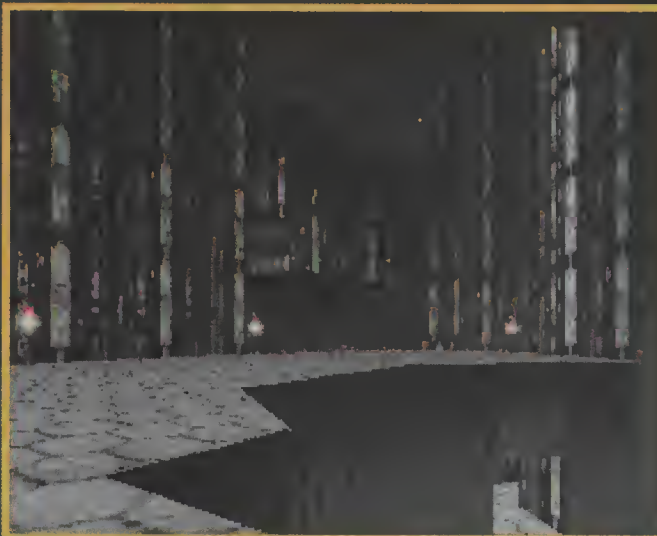


Z innych ciekawostek - w grze często możesz natknąć się na całkowicie zaciemnione korytarze, w których łatwo pobrać. W dodatku w takich mrocznych zakamarkach lubią po cichutku kręcić się Obcy! Zabieg ten daje takie napięcie u gracza, że na odgłos wchodzącego do pokoju domownika gotów jest on cisnąć w niego czym popadnie. Ja raz rzuciłem monitorem (21 cali) w siostrę, a matkę, która do niej podbiegła, unieszkodliwiłem wyrwanym ze ściany kaloryferem. Po tym zdarzeniu obiecałem sobie już więcej nie grać w **AB3D2**. A tak poważnie - mam znajomego, który po zobaczeniu Breeda stwierdził, że będzie się bał zagrać samemu. Naprawdę! Człowiek ten przekroczył dwudziestkę i z tego co wiem, nie ma żadnych większych odchylek od normy.

Stopień trudności gry jest straszliwy. Porzednia część była

przedszkolem, a nawet żłobkiem w stosunku do tego, co można zastać w **AB3D2**. Pierwszy poziom jest do przejścia, drugi polega na szybkiej ucieczce przed hordami Obcych, w trzecim nie masz w zasadzie większych szans... Ale czy to kogokolwiek odstraszy? Myślę, że wręcz przeciwnie.

Pora przejść do technicznej strony gry. Jest to na razie chyba najlepszy doomowiec na Amigę pod względem wykonania. Świetne tekstury z masą szczegółów, uwzględnienie źródeł światła, genialne efekty specjalne. Takie rzeczy spotykane są w najnowszych grach na PC, ale nie we wszystkich! Co do prędkości, to muszę zmartwić posiadaczy „gołych” A1200. Na ich komputery powstała specjalna wersja **AB3D2**. Okno gry jest małe, piksele 2x2, a do tego zlikwidowano tekstury na podłogach i sufitach. Mimo tych wszystkich zabiegów gra i tak momentami się haczy! Ciężko jest grać w Breeda na takim sprzęcie, nie wspominając o jakiejś satysfakcji. Po prostu trzeba zaakceptować, że **AB3D2** jest grą o dużych wymaganiach. Na Amidze 68030/28 grałem na małym ekranie i często przy pikse-



lach 2x1. Nawet na tym sprzęcie nie dało się grać na całym ekranie. Praktycznie jest to możliwe tylko przy dużych pikselach lub na szybszej maszynie.

Jeśli chodzi o stronę graficzną, to nie można jej właściwie nic zarzucić. Tekstur jest dużo, są zróżnicowane i widać, że robił to ktoś z głową. Na szczególną uwagę zasługuje podkład dźwiękowy, który jest chyba jednym z bardziej profesjonalnych podkładów, jakie słyszałem na Amidze (w grach, oczywiście). Głównie chodzi mi tu o efekty specjalne. Zupełnie inny jest odgłos kroków na twardym podłożu, a inny na piasku. Ze wszystkich stron dobiegają wycia stworów i odgłosy strzałów, a trafiony Obcy przeraźliwie jęczy i bulgocze (tzn. jego trzewia bulgoczą, ha, ha!). Do tego dochodzą stukot kroków przechadzających się tu i ówdzie potworków oraz dziwne, mrożące krew w żyłach zgrzyty.

Nie ukrywam, że gra ta z pewnością nie spodoba się zatwardziałym fanom *Dooma*. Mamy tutaj zupełnie inny klimat, bardziej przyciągającą atmosferę. Pod tym względem **AB3D2** przypomina chyba najbardziej *Space Hulka*. Grając w niego zapewnisz sobie

moc wrażeń, a po skończonej grze będziesz bał się wyjść na ulicę. Ja tak się bałem, że nie wiedziałem, jak zanieść ten artykuł do redakcji. Dopiero gdy na strychu znalazłem starą strzelbę, odważyłem się wyjść poza obręb mojego domu.

Aby dopełnić podsumowanie, zakończę popularnym wśród użytkowników PC stwierdzeniem: dla tej gry warto zmienić procesor na lepszy...

Sebastian Kłomski



AB3D2

9 8 9

ZREKREACJOŃ

AGA

Dystrybutor:

MarkSoft

ul. Perzyskiego 2

Warszawa

tel. 663 93 90



„pomaga” w spełnieniu się tej przepowiedni. Oczywiście, syndykat zaczął aktywnie przeciwdziałać. Tak pokrótce przedstawia

każdego z nich.

Przed każdym zadaniem czeka Cię odprawa, na której dowiesz się o szczegółach akcji, zadaniach, jakie będziesz musiał wykonać, pierwszo- i drugoplanowych celach, jak również o specyfice danej misji. Podczas każdej odprawy będziesz mógł zaznajomić się również z mapami i zdjęciami lotniczymi terenu, na którym będziesz działał. Jeżeli i tego będzie Ci mało możesz - oczywiście

Czy pamiętasz jeszcze grę **Syndicate** firmy **Bullfrog**? Oczywiście, że pamiętasz. Takich gier po prostu się nie zapomina. Otóż wyobraź sobie, że firma **Bullfrog** wreszcie wydała następcę osławionego hitu - **Syndicate Wars**. Hurrrra!

Historia rozpoczyna się około 50 lat później. Po walkach z **Syndicate** (pierwszej części) na placu boju pozostał tylko jeden kartel obejmujący swym zasięgiem całą kulę ziemską. Większości ludzi wszczepiony został osławiony chip (między innymi o to właśnie toczyła się wojna), dzięki któremu można było im „w mówić” zadowolenie, a także łatwo nimi kierować. Niestety, jak to w życiu bywa (zgodnie z prawem Murphy'ego - jeśli coś ma się nie udać, nie uda się na pewno) nastąpiły nieprzewidziane komplikacje. Implanty w wyniku niewyjaśnionego procesu zaczęły szaleć, buntować się, wymykać się spod kontroli. Jakby tego było mało, na horyzoncie pojawiła się sekta „Church of the New Epoch” (czyli „Kościół nowej epoki”), której dziwny, tajemniczy wirus zaatakował komputery syndykatu. Sekta ta, przepowiadająca rychłe nadejście końca świata, od początku swej działalności

się tło historyczne.

Autorzy umożliwili Ci grę po obu stronach barykady. Na początku możesz zdecydować, czy chcesz bronić status quo i walczyć po stronie europejskiego syndykatu, czy też spróbować wprowadzić nowy porządek walcząc po stronie sekty. W obu przypadkach chodzić będzie o to samo - panowanie nad światem.

SYNDICATE WARS

Producent: Bullfrog/Electronic Arts

W akcji wolno użyć maksymalnie czterech agentów. Każdego z nich możesz, podobnie jak to było w pierwszej części, wyposażać w broń oraz kilka ciekawych ulepszeń (lepszy mózg, ręce, nogi, pancerz na klatkę piersiową). Dzięki nim wzmocnisz siłę, celność strzału, prędkość poruszania się i odporność na trafienia swoich agentów. Dodatkowo podczas wykonywania misji znaleźć będziesz mógł i inne pomocne przedmioty dodatkowo wzmacniające odporność na trafienia, zwiększające energię, czy też czyniące niewidzialnym agenta, który taki przedmiot posiada. Rzeczy możesz swobodnie wymieniać pomiędzy członkami Twojej drużyny. Jedynym ograniczeniem będzie pojemność plecaka

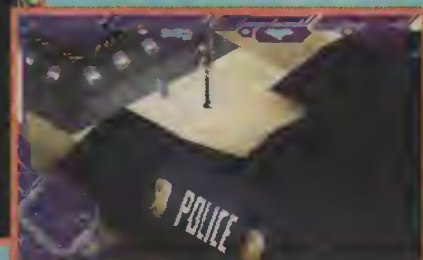
nie, nie za darmo - skorzystać z pomocy szpiegów i zdobyć dodatkowe informacje. Dzięki temu dowiesz się o szczególnie bogatych bankach (możesz je obrabować!), czy też ukrytych wrogich agentach itp. Każda akcja składa się od jednego do czterech podzadani, których wykonanie nie wymaga zachowania określonej kolejności.

Misje, podobnie jak w **Syndicate**, mogą mieć różnoraki charakter. Oprócz typowej eksterminacji, będziesz musiał odnaleźć VIP-ów, obronić określone budynki przed zniszczeniem, czy też „pożyczyć” odpowiednie pojazdy. Za wykonanie każdej misji otrzymasz pieniężne nagrody. Tak jak w pierwszej części, zarobione pieniądze możesz zainwestować w rozwój nowych broni, implantów, protez itp. Jeśli nie będziesz chciał zaprzętać sobie głowy taki-

mi błahostkami, będziesz mógł skorzystać z funkcji auto. W zależności od rodzaju zadania powinienieś odpowiednio uzbroić swoich agentów. Autorzy programu oddali do Twojej dyspozycji ponad 20 różnego rodzaju broni, poczynając od zwykłego UZI, poprzez działka, minipistolety, miotacze ognia, aż do bomb i ataków orbitalnych włącznie. Oczywiście, nie zabraknie także tzw. przekonywacza. Jak widzisz, możliwości jest wiele.

Podczas akcji spotkasz nie tylko wrogich agentów. W mieście żyją również zwykli mieszkańcy - członkowie młodzieżowych subkultur, przestępcy, policjanci itd. Musisz wziąć to pod uwagę, gdyż różni ludzie będą różnie reagować na Twoją obecność. Punkci strzelają do wszystkiego, co się rusza, policjanci niezbyt przychylnie patrzą na noszoną przez Twoich agentów broń, a ochroniarze strzelają do intruzów zagrażających strzeżonym przez nich obiektom. Przy odrobinie pomysłowości oraz szczęścia powinienieś wykorzystać te zachowania napuszczając np. punktów na policjantów i ochroniarzy lub na odwrót.

Przy okazji reklamowania **Syndicate Wars** firma **Bullfrog** zapowiadała rewolucję w temacie grafiki. W moim subiektywnym odczuciu nie prezentuje się ona tak wspaniale, jak można by tego oczekiwać po zapowiedziach, choć oczywiście jest na przyzwoitym poziomie. Gra przedstawiona jest w widoku trójwymiarowym (izometrycznym) z możliwością powiększania i obracania w dowolnym kierunku. Miasta „wypełnione” są różnego rodzaju budowlami (do niektórych z nich możesz wejść), murami, mostami i ulicami. Wszystko to uzupełniają liczą-



ne latarnie uliczne, reklamy, palące się w oknach światła itp. Godna podkreślenia jest dbałość o szczegóły, z jaką wykonane są wyżej wymienione elementy. I nie chodzi mi tylko i wyłącznie o sam ich wygląd, ale o takie drobiazgi, jak to, że latarnie oświetlają tylko najbliższe otoczenie, a po ich zniszczeniu robi się wokół ciemno, czy też to, że chodzący tu i ówdzie piesi i poruszające się po ulicach pojazdy mają swoje cienie zmieniające się wraz ze zmianą kierunku padania światła. Całości dopełniają takie detale, jak wspinalne eksplozje (przypominające nieco te z *Magic Carpet*), krew zabitych, czy strzały z miotacza płomieni. W sumie ładny efekt, jednak szczerze mówiąc spodziewałem się więcej. W końcu rewolucja to rewolucja.

Do wyboru masz dwie rozdzielczości 320x200 oraz 640x480. Różnica pomiędzy nimi szczególnie mocno widoczna jest podczas zbliżeń i powiększeń. Niestety, jak wiesz, wyższa rozdzielczość oznacza wyższe wymagania sprzętowe albo wolniejszą pracę programu. Aby temu zapobiec, możesz poeksperymentować, włączając lub wyłączając odpowiednie opcje, tj. ilość szczegółów i efekty świetlne. Dzięki temu gra pracować będzie znośnie prawie na każdym komputerze. Moim zdaniem, lepiej jednak pozostać przy „zwykłym” VGA ze wszystkimi szczegółami, niż „męczyć” się na powolnej SVGA.

Jeśli mowa o komputerze, to autorzy jako konfigurację podstawową nieśmiało wymieniają komputer PC z procesorem 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM i CD-ROM podwójnej prędkości. Każde dziecko wie jednak, że konfiguracje podstawowe pozwalają jedynie uruchomić program. Aby sobie naprawdę pograć, potrzebować będziesz o wiele silniejszej maszyny - Pentium 100 albo lepiej 133 MHz, 16 MB RAM i napędu CD-ROM 4, 6 lub 8-krotnej prędkości odczytu. Cóż, czasy się zmieniają. Najprawdopodobniej już za rok taki właśnie układ będzie dla wielu gier konfiguracją podstawową.

Na równie wysokim poziomie stoi dźwięk. Gra obsługuje wszystkie ważniejsze standardy muzyczne. Szczególnie ciekawie brzmi muzyka przy zastosowaniu MIDI. Nie gorsze są również efekty specjalne. Jednym słowem dźwięk w niezwykle udany sposób współtworzy wraz z grafiką atmosferę tajemniczości i grozy.

Dopełnieniem zmian, jakie nastąpiły, jest możliwość zabawy większej ilości osób. Przy wykorzystaniu modemu o dominancie nad światem walczyć może rów-



nocześnie czterech różnych graczy (cztery różne syndykaty czy też sekty).

Ogólnie rzecz biorąc, wszyscy fani pierwszego *Syndicate* na pewno nie będą zawiedzeni. Gra *Syndicate Wars* w pełni wykorzystuje możliwości graficzne i dźwiękowe, jakie oferują obecne komputery. Utylskiwać można tylko na fakt, że gra na razie dostępna będzie tylko w wersji angielskiej.

DODATEK SPECJALNY

I. Porady.

Podczas pierwszych misji trzymaj wszystkich swoich agentów razem. Dopiero później, szczególnie w misjach defensywnych, opłaci Ci się podzielić oddział na dwie drużyny.

Zbieraj wszystkie leżące przedmioty. Dzięki temu będziesz mógł zwiększyć siłę ognia swojego oddziału lub zarobić trochę kredytów, sprzedając je po skończonej akcji.

Jako jeden z pierwszych powinien znaleźć materiał wybuchowy. Przyda Ci się on do wysadzania bram oraz w... napadach na bank. Podczas tych ostatnich uważaj na policję!

Bomby wybuchają po ustalonym czasie. Jeśli będziesz chciał zdetonować je wcześniej, musisz trafić je np. z karabinu.

Samochody policyjne możesz ominąć, oddalając się od ulicy, po której jeżdżą, bądź też idąc w odwrotnym kierunku ich jazdy. Trochę gorzej jest z pojazdami latającymi, tym jednak możesz uciec, chowając się pod budowlami, bądź też wchodząc do budynków.

II. Scenariusze początkowe.

Aby nieco pomóc Ci w grze zamieszczam poniżej opis kilku pierwszych akcji. Po ich przejściu na pewno zorientujesz się, o co w tej grze biega i dalej poradzisz sobie sam.

1. LONDYN. W miarę posiadanych pieniędzy wyposaż swoich agentów w mini-guny oraz dostępne ulepszenia ciała (szkielet i np. ramiona). Na początku misji skieruj się na lewo. Podczas akcji nie musisz uważać na cywilów. Za ich zabicie nie spotka Cię żadna kara. Zabicie czterech wrogich

agentów nie powinno sprawić Ci kłopotu. Jeśli nie będziesz mógł sobie z nimi poradzić, wycofaj się w kierunku bazy. Dwóch strażników przy bramie wejściowej jest po Twojej stronie. Dzięki ich pomocy powinieneś pomyślnie zakończyć misję. Po zlikwidowaniu wrogich agentów, zbierz pozostawione przez nich UZI.

2. DETROIT. Zanim

zacznie misję, sprzedaj zdobyte w Londynie UZI. Za zarobione pieniądze kup mini-guny oraz dodatkowe ulepszenia. Również i w tej misji powinieneś zebrać cztery pistolety maszynowe. Dzięki temu znowu zarobisz 8000 kredytów. W tej misji będziesz musiał unieszkodliwić siedmiu zagrażających bezpieczeństwu publicznemu obcych agentów. Jeden z nich będzie chciał zniszczyć wysoki budynek w dolnej części mapy. Gdy zbliżysz się do niego, zostawi ładunek i pobiegnie w kierunku innych budowli. Jeśli będziesz działał wystarczająco szybko, uda Ci się zebrać wszystkie pięć ładunków, zanim eksplodują. Dzięki temu nie tylko ocalisz od zniszczenia budynku, ale również będziesz w posiadaniu pięć ładunków wybuchowych. We wnętrzu budynku (w górę mapy) znajdziesz dwóch ukrytych wrogów. Po ich zabiciu znajdziesz przy jednym pojemnik z gazem usypiającym. Podczas wchodzenia do budynku zachowaj jak najdalej posuniętą ostrożność. W środku natkniesz się na wieżę strażniczą strzelającą do wszystkiego, co się rusza. Do jej zniszczenia możesz użyć zdobytych wcześniej ładunków wybuchowych. To jeszcze nie koniec. Po chwili powinieneś zauważyć jeszcze jednego zwolennika sekty. Uważaj również i on ma bombę. Obserwuj go, gdzie ją podłożył. Po jej podłożeniu ucieknie do stojących niedaleko pojazdów, gdzie łącznie z nim zlikwidować będziesz musiał trzech ostatnich w tej misji Zaelotów.

3. HONG KONG. Zanim zaczniesz tę misję, upewnij się, że przynajmniej jeden z członków

Twojej drużyny posiada przekonywacz. Już na samym początku zauważysz obcych agentów. Omiń ich, idąc ulicą na lewo do góry. Idąc, staraj się przekonać (wystarczy mieć włączony przekonywacz i przejść koło przechodnia) jak największą liczbę cywilów. W żadnym wypadku nie możesz podczas akcji zniszczyć zielonego pojazdu. Tylko dzięki niemu dostaniesz się na tereny Yamaguchi. Po dotarciu na miejsce, zostaniesz zaatakowany przez strażników. Możesz ich zabić albo przekonać. Po uporaniu się z nimi pozostaje Ci tylko użyć na naukowcach przekonywacza i wrócić razem z nimi do punktu wyjścia.

LEO

PS. Programiści z Bullfroga pracują obecnie nad wersją *Syndicate Wars* działającą w środowisku Windows 95.

Syndicate Wars

9 8 8

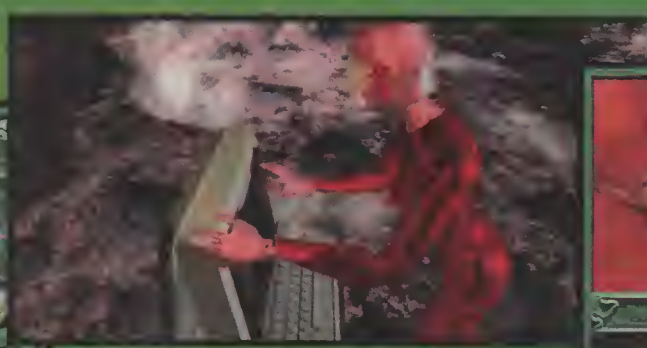
STRATEGICZNA

PC

486-66 MHz, 16MB
8 MB RAM, CD-ROM x2
VGA (VESA) 25MB na HDD

Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrzeja 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66



XXI już się rozpoczął! A dokładniej stało się to 9 września 1996 roku. Zgodnie z pojawiającymi się w całej polskiej prasie komputerowej zapowiedziami. Mowa tu oczywiście o premierze najnowszej gry firmy Avalon pt. **A.D. 2044**. Zaciekawiony tą wielomiesięczną kampanią reklamową, rzuciłem się na świeżutkie pudło z grą, jak wygłodniały wilk. I... nie zawiodłem się. Powiem to od razu, na samym początku - **AD 2044** jest świetne. I wcale nie tylko „świetne jak na Polskę”. Gra z powodzeniem może konkurować z zachodnimi produkcjami tego typu.

Opisywany **A.D. 2044** to tak zwana multimedialna przygodówka. W tym przypadku oznacza to, ni mniej ni więcej, grę przygodową wydaną na dwóch krążkach (!), z bajeczną grafiką i pełnym udźwiękowieniem. O **A.D. 2044** pisaliśmy już miesiąc temu w dziale „w przygotowaniu”, nie będę więc powtarzał wszystkich zawartych tam informacji. Skupię się tylko na najważniejszym.

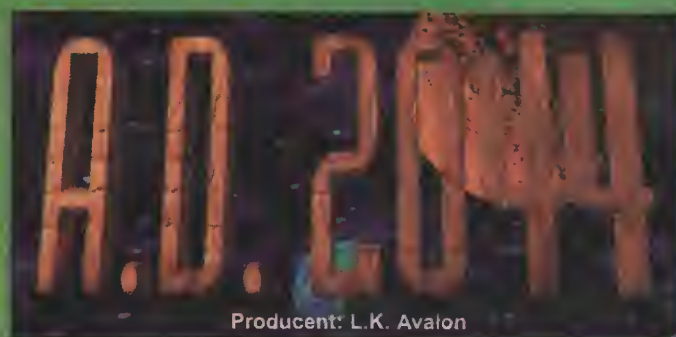
Fabula **A.D. 2044** jest bardzo podobna do znanej wszystkim „Seksmisji” Juliusza Machulskiego (!), z bajeczną grafiką i pełnym udźwiękowieniem. O **A.D. 2044** pisaliśmy już miesiąc temu w dziale „w przygotowaniu”, nie będę więc powtarzał wszystkich zawartych tam informacji. Skupię się tylko na najważniejszym.

W czasie Twojej hibernacji grupa kobiet opanowuje ogromny arsenał broni jądrowej. Podczas próby odbicia śmiertelnie niebezpiecznego narzędzia z ich rąk przewodnicząca ruchu, siostra Marta, detonuje zgromadzony ładunek. Na Ziemi przeżywa jedynie garstka kobiet, która przenosi się do podziemnych pomieszczeń i tworzy tam państwo pozbawione mężczyzn (wypisz, wymaluj „Seksmisja”). Podczas rozbudowy swego podziemnego świata, natrafiają na kapsułę hibernacyjną z Tobą w środku. Tego wszystkiego dowiadujesz się z wyjątkowo długiego intra (prawie 10 minut). Wykonane jest w wysokiej rozdzielczości i wygląda bardzo ładnie. Trochę się co prawda dłuży, ale rekompensuje to towarzysząca mu doskonała muzyka i głos lektorki czytającej po polsku (!). Początkowe animacje zajmują 240 MB, a więc ponad jedną trzecią pierwszego kompaktu. Oglądając czołówkę i grając, cały czas łapałem się na tym, iż dziwię się, że wszystko mówi po polsku. Gra jest na wysokim, światowym poziomie i po prostu nie mogłem pojąć, jak taka świetna gra mogła powstać w naszym kraju. Ale, jak widać, mogła.

W swoim charakterze **A.D. 2044** przypomina nieco *7th Guest*. Grając nie masz pełnej swobody ruchu; klikasz tylko wybierając punkt docelowy, a ani-

macja obrazująca Twój ruch jest odtwarzana z CD-ka. Sam sposób gry różni się jednak od wspomnianego hitu. **A.D. 2044** to typowa przygodówka. Musisz zbierać różne przedmioty i używać je w mniej lub bardziej oczywisty sposób. Największą trudność sprawia, oczywiście, znalezienie niektórych przedmiotów. Większość z nich widoczna

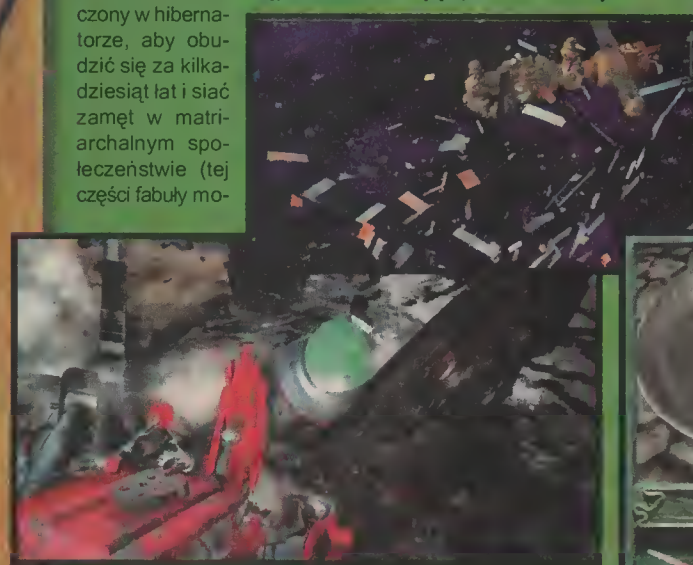
został uproszczony do niezbędnego minimum. Po najechnaniu myszką na jakiś przedmiot wygląd kursora jednoznacznie określa, co z daną rzeczą możesz zrobić. Ciekawym urozmaicheniem jest możliwość (i konieczność) używania jednego przedmiotu na innym (np. zapala-



jest dopiero, gdy dojdiesz do odpowiedniego miejsca i klikniesz we właściwym miejscu. Pomaga w tym zmieniający się kursor. Gdy jest coś do obejrzenia, to ma postać lupki. Mimo tego już na samym początku gry, w toalecie, miałem problem ze znalezieniem lusterka, choć dobrze wiedziałem, że ono tam jest. Ale to wszystko nianse, w końcu gra nie może być dziecinnie prosta. Interfejs

nie papierosa znalezionymi wcześniej zapalkami). Są też elementy pseudo-zręcznościowe. Musisz wtedy w odpowiednim momencie kliknąć we właściwe miejsce (najczęściej wykorzystywane jest to do całowania strażniczek w mieście kobiet). Wszystkie te elementy sprawiają, że w **A.D. 2044** gra się bardzo przyjemnie. Poziom trudności jest dobrze dobrany. Zagadki nie są ani za łatwe, ani za trudne. Po prostu - w sam raz. Humor sytuacji (bo gra ma charakter raczej komediowy) jest bardzo podobny do obecnego we wspomnianej już „Seksmisji” i mnie osobiście odpowiada.

Teraz trochę danych czysto technicznych. Na początek informacje mo-





że niezbyt wesołe. Otóż A.D. 2044 pracuje tylko pod kontrolą wymyślnego systemu operacyjnego (?) zwanego potocznie Łynda 95. Już pewnie domyślasz się, co to oznacza. Grube miliony wywalone w sprzęt, aby dać sobie radę z tym potworkiem Microsoftu.

A.D. 2044 jest drugą grą napisaną przez polskich programistów, która wymaga Windows 95. Pierwszą jest Fire Fight, ale ta znakomita strzelanina wydana została na Zachodzie, gdzie przeciętna konfiguracja jest Pentium100 z 16 MB RAM. W kraju sytuacja nie wygląda tak różowo i wielu graczy może mieć problemy. Już wymagania samego Win'95 są niemałe, a A.D. 2044 potrzebuje jeszcze trochę więcej. Po pierwsze, szybki CD-ROM. Po czwórtym to naprawdę minimum, choć tak naprawdę przydałby się i taki o sześciokrotnej prędkości. Na wolniejszych, oczywiście, wszystko działa, ale zaczyna się niemiłosiernie i skutecznie psuje frajdę z grania. W praktyce potrzebne jest także 16 MB pamięci, bo na 8 grą cienko przędzie. No i jeszcze dobra karta graficzna na Local-Busie lub PCI. Ponadto A.D. 2044 oferuje grafikę w 24 milionach kolorów. Jeśli masz kartę, która nie obsługuje tak kolorowych trybów, to gra będzie działała, ale stracisz sporo na jakości obrazu. Wyjąt-



kowo paskudnie wygląda wtedy panel otaczający właściwe okienko gry. Tak więc, jeśli chcesz komfortowo pograć w A.D. 2044, musisz mieć odpowiednio mocny sprzęt. W metce na końcu artykułu podaję minimalne wymagania gry określone przez producenta. Dodam też, że L.K. Avalon lojalnie podaje na pudełku również konfigurację zalecaną, która jest „troszkę” bardziej wymagająca od minimum i według mnie wystarcza do znośnego działania gry.

Cała grafika w A.D. 2044 została wykonana techniką renderingu, i to wyjątkowo dobrze. Przedstawiane pomieszczenia są wychane szczegółami i skomponowane w sposób nie przypominający w niczym domków dla lalek (a niektóre renderingu w zachodnich grach tak właśnie wyglądają). Jedyne, do czego można się przyczepić, to postacie ludzi. Z przyjemnością obejrzałbym wplecione w wyrenderowane tła sfilumowane, żywe dziewczyny. Niestety, nic z tego. Wszystkie kobiety są renderowane i przypominają roboty. Trochę szkoda, ale z drugiej strony wykonane są całkiem znośnie i niele pasują do klimatu całej gry.

Równie dobrze jest pod względem dźwięku. O fajnej muzyce podczas czołówki już wspominałem, równie ciekawa jest podczas gry, ale najważniejsze są głosy postaci. Nie tak dawno (SGK 6/96) znęcałem się nad żenującym

udźwiękowieniem Teenagenta firmy Metropolis. Tym razem jednak nie będę narzekał. Głosów postaciom w A.D. 2044 użyczyli aktorzy Teatru Lalek z Rzeszowa i zrobili to, jak się należy. Czasem, co prawda, słuchac dosyć dziwne, zbyt wyraziste akcentowanie, ale ta maniera wcale nie przeszkadza w A.D. 2044. Niemniej mogę oficjalnie stwierdzić, że wreszcie pojawiła się pierwsza, przywoicie udźwiękowiona polska gra.

A.D. 2044 oferuje prawdziwie światowy poziom, ale niestety za równie światową cenę. Gra kosztuje 122 złote. Niby tyle samo, co większość zachodnich gier, ale miałem cichutką nadzieję, że będzie tańsza. Na szczęście, kupując A.D. 2044 masz przynajmniej pewność, że nie wyrzucasz pieniędzy w błoto.

Adam Gregorowicz



A.D. 2044

9 8 9

PRZYGODOWA

PC

486 DX2-66 MHz
8 MB RAM
CD-ROM x2 Win'95

Dystrybutor:
LK AVALON
ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707

Sprzedaż Wysyłkowa TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
tel/fax: (0-22) 773 1982
tel. (0-90) 297 165

OKAZJA! Czynne 7 dni w tygodniu. Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Battle Isle	28.00
Dune II	53.00
Franko	37.00
Ishar III	44.00
Liga Polska Manager '95	37.00
Lords of the Realm	59.00
Megalomania	28.00
Michael Jordan In Flight	24.00
Planie	53.00
Privateer	28.00
Skaut Kwaternaster	43.00
Speedway Manager '96	36.00
Swirus	40.00
Tom & Ghost	28.00
Worms	110.00

IBM PC-CD ROM	Ceny w zł
Absolute Zero	127.00
Abuse	36.00
A-H-4 D Longbow	139.00
Anvil of Dawn	138.00
A.D. 2044	115.00
A.T.F.	127.00
Bad Mojo	127.00
Battlegrounds Gettysburg	103.00
Battlegrounds Waterloo	115.00
Big Red Racing	123.00
Command & Conquer + scenery disc	169.00
Command & Conquer - scenariusze	47.00
Cyber Judas	103.00
Cybermage	36.00
Cywilizacja II	127.00
Deadline	113.00
Defcon 5	112.00
Duke Nukem 3D	127.00
Eartworm Jim	127.00
Encyklopedia Kosmosu	15.00
ESPN Extreme Games	127.00
Fire Fight	127.00
Gender Wars	140.00
Grand Prix 2 Formula 1	127.00
Ishar Trilogy	86.00
Mad Carpet II	36.00
Morlov Affair	113.00
Normality	127.00
Nuke It	93.00
Offensive	129.00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	138.00
Olympic Games - ATLANTA '96	138.00
Quake	157.00
Return Fire	110.00
Ripper	139.00
Screamers	127.00
Settlers II	131.00
Shellshock	112.00
Shivers	36.00
Silent Hunter	127.00
Space Bugs	36.00
Speed Haste	36.00
Spycraft	152.00
Space Hulk II	127.00
Swat - Police Quest V	139.00
Tekwar ("William Shanter's")	140.00
The "b"	149.00
This Means War	36.00
Top Gun	139.00
Toshinden	181.00
Total Mania	132.00
Touche-Adventures of O-5th Musceteres	98.00
Warcraft II- dodatkowe misje	75.00
Worms - dodatkowe misje	98.00
Zork Nemesis	157.00

AMIGA	Ceny w zł
Bez Kompromisu	38.00
Dune II	53.00
F-29 Retaliator	38.00
First Samurai	28.00
Intarialis	38.00
Ishar III	41.00
Jurassic Park	52.00
Liga Polska Manager '96	37.00
Metal Komat	36.00
Miss' Polski '96	37.00
Olimpiada '96	29.00
Primal Rage (A1200)	87.00
Raid przez Polskę	30.00
Sensible World of Soccer 95/96 EURO	87.00
Shadow Fighter	48.00
Soccer Stars '96	87.00
Tyrant	38.00
Worms	99.00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
w formie wysyłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

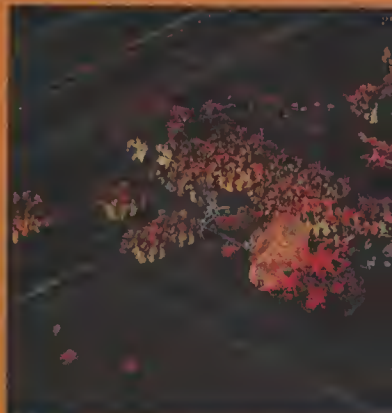
Sony Playstation	Sega Saturn
Adidas Power Soccer	Allen Bug
Trilogia, Cyberia "D",	Clockwork Knight
Destruction Derby, Discworld,	Clockwork Knight 2, "D",
Doom, Earth Worm Jim 2,	Daytona USA, Defcon 5,
Fifa '96, Formula 1, Gunship,	Euro '96, F-1 Championship,
Impact Racing, Loaded,	Fifa Soccer '96, Galactic
Mortal Komat III, NBA Live	Attack, Golden Axe The
'96, Need for Speed,	Duel, Guardian Hero, Hang
Olympic Games, Olympic	On Gp '96, International
Soccer, Panzer General, Pro	Victory Goal, NHL All Star
Pinball, Resident Evil, Ridge	Hockey, Need for Speed,
Racer Revolution, Street	Panzer Dragon, Panzer
Fighter Alpha, Street Fighter	Dragon II, Pebble Beach
Movie, Striker '96, Tekken,	Golf, Rayman, Sega Rally,
Theme Park, Thunderhawk II,	Street Fighter Alpha, The
Toshinden 2, Total NBA,	Horde, Theme Park,
Track & Field, True Pinball,	Thunderhawk II, The Mansion
Wing Commander III,	of Hidden Souls, To Shin Den
Wipeout, Worms, X-Com	Remix, Virtua Cop, Virtua Cop
Enemy Unknown, i wiele	+ Gun, Virtua Fighter 2,
innych ...	Virtua Fighter Remix, Virtua
	Hydline, Virtua Racing,
	Wipeout, Worms i wiele innych

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanego koperty (zwrotnej) ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65.

Ille to już razy na łamach ŚGK miałem okazję opisywać gry zręcznościowe? Jest ich całe zatrzęsienie, a dodam, że będzie jeszcze więcej. Mimo tego rzadko trafiają się prawdziwe arcydzieła, które od pierwszej chwili chwytają za serce genialnością pomysłu i wykonaniem. Nie ukrywam, że spotkałem wiele programów dobrych, starannie zaprojektowanych, jednakże tylko o kilku mogę powiedzieć, że są niemal doskonałe. Do takich należy niewątpliwie **Syndicate**. Dzieło firmy **Bullfrog** zdobyło dusze i umysły odbiorców dzięki odpowiedniemu doborowi podstawowych elementów, jakimi są: grafika, akcja i atmosfera. Pomimo iż od jej premiery upłynęło kilka dobrych lat, miłośnicy strategii-strzelanin wciąż sięgają po nią z zainteresowaniem. Niewątpliwie chcielibyśmy, aby podobnych produkcji było jak najwięcej. Pomyśleli o tym

dyskownie), dlatego uzasadnionym byłoby podchodzenie do ich pracy z rezerwą. Tym razem okazało się to niepotrzebne, gdyż **Bedlam** od każdej strony zaskakuje profesjonalizmem i wykonaniem. Pomysł oczywiście do nowych nie należy (proszę mi pokazać jakieś całkiem oryginalne dzieło, które ukazało się w ciągu kilku ostatnich miesięcy), jednak nie o to chodzi. Mamy do czynienia z kolejną wojną, która toczy się na powierzchni naszej starej matki Ziemi. Produkty eksperymentów genetycznych rozmnożyły się w niekontrolowany sposób i szybko zaczęły zagrażać ludzkiej egzystencji na planecie. Do walki z nimi wysłano naj... Dalszy ciąg już chyba znasz. Przypada Ci zaszczytna rola żołnierza przyszłości, który okryje się wieczną chwałą, bądź też legnie pokonany na polu bitwy. Ponieważ czasy licznej piechoty idącej

ułatwia. Po briefingu przychodzi czas na uzbrojenie swego potwora. Ktoś, kto grał w **Mechwarriora 2** będzie mile zaskoczony mnogością i różnorodnością systemów ofensywnych, które robot udźwignie. Mamy tu kilka rodzajów granatów o odmiennym przeznaczeniu, działka, wyrzutnie rakietowe, miotacze, słowem, czego dusza zapagnie. Naturalnie, zarówno broń, jak i amunicja są ściśle ograniczone przez limit wagowy, jednak z pewnością każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jeśli nie przywiązujesz zbyt dużej wagi do tego zabójczego ekwipunku, natomiast interesuje Cię czysta walka, możesz wybrać opcję „auto”, która pozwoli komputerowi wyposażać Twego behemota standardowo. Ten sposób jest na pewno szybszy i prostszy, jednak nie zawsze stanowi najlepsze rozwiązanie. Po dokonaniu tych czynności można już



wspinaczkę dla nich są pochylinie. Oprócz tego do zmiany kondygnacji służą windy, które trzeba najpierw uruchomić za pomocą odpowiednich przycisków. Mamy ich zasadniczo trzy rodzaje: niebieski - podnoszący platformę, czerwony - opuszczający oraz zielony - włączający cały układ wind. Zaznaczyć należy, iż odległość paneli od platform może być czasem całkiem spora, nie zawsze więc wiadomo, co się właśnie uruchomiło. Na planszy znajduje się oczywiście więcej tego typu przyjemności. Niewątpliwie należą do nich teleportsy, które pozwalają przenieść się do zupełnie innej sekcji labiryntu. Wystarczy po prostu na niego wejść, by po chwili stać zupełnie gdzie indziej. Poza tym mamy również różnego typu generatory energetyczne, zasilające wieżyczki działek laserowych. Zlikwidowanie tych pierwszych pozwala uniknąć ognia drugich. Na planszach znajdziesz również szereg przedmiotów, które wydatnie wspomogą Cię w dalszej walce. Są to przede wszystkim bonusy, zwiększające Twoją szybkość, wytrzymałość, ilość amunicji itp. Wszystkie one mają jednak poważną wadę: trudno je zauważyć, przez co należy dokonywać dość dokładnej eksploracji na każdym poziomie. Przewagę nad bonusami mają charakterystyczne „dziecięce smoczki” o barwie złota, które zobaczysz z daleka. Je również należy zbierać, choć nie jest to konieczne. Żeby było ciekawiej, każdy etap zawiera pewną ilość ukrytych przełączników, dzięki czemu, aby znaleźć wszystko, co się da, trzeba się czasem nieźle namęczyć. Jak zatem widać, **Bedlam** nie

BEDLAM

Producent: Mirage

sami chłopcy z **Bullfroga**, przygotowując **Syndicate Wars**. Inne spółki także postanowiły przyłączyć się do współzawodnictwa, czego efektem okazały się **Crusader: No Remorse**, **Originu** oraz **Gender Wars SCI**. Stanowią one klasę samą dla siebie, niemniej nie są już jedynymi tego typu dziełami na rynku. Właśnie śmiało wkracza nań najnowsza gra firmy Mirage pod wymownym tytułem **Bedlam**. Nie jestem pewien, czy zyska ona sławę swych konkurentów, lecz sukces ma już zapewniony.

Zacznę może od kwestii, która pozornie nie ma dla odbiorcy większego znaczenia, jednak faktycznie częstokroć decyduje o powodzeniu lub porażce projektu. Program został stworzony przez ludzi, którzy

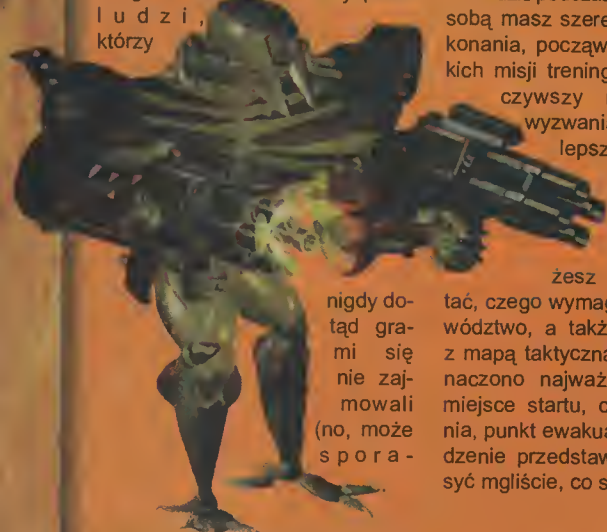
do ataku niczym bydlę na rzeź bezpowrotnie minęły, zostaje wyposażony w ładną maszynę zwaną potocznie robotem bojowym. I to nie byle jakim! Nie wiem dlaczego, ale obecnie w grach panuje moda na broń masowego rażenia. W dobrym guście jest, jeśli główny bohater jednym strzałem wysadza pół ulicy lub chociaż kilka najbliższych domów. Wyżej wymieniony cyborg to, oczywiście, prawdziwa armia na dwóch łapach. Jego siła ognia zdolna jest zlikwidować każdy cel, a pancerz wytrzyma setki trafień. Nic dziwnego, skoro dostał się on właśnie w Twoje ręce. Oczywiście, żeby nie było załatwo, przeciwnik również dysponuje potężnym arsenałem, z którym będziesz musiał sobie radzić podczas rozgrywki. Przed sobą masz szereg zadań do wykonania, poczynawszy od prościutkich misji treningowych, a skończywszy na poważnych wyzwaniach tylko dla najlepszych.

Zaczyna się niewinnie, od wybrania terenu walki. Możesz wtedy przeczytać, czego wymaga od Ciebie dowództwo, a także zapoznać się z mapą taktyczną, na której zaznaczono najważniejsze obiekty: miejsce startu, cel do zniszczenia, punkt ewakuacji itp. Wprowadzenie przedstawia sytuację dosyć mgliście, co sprawy wcale nie

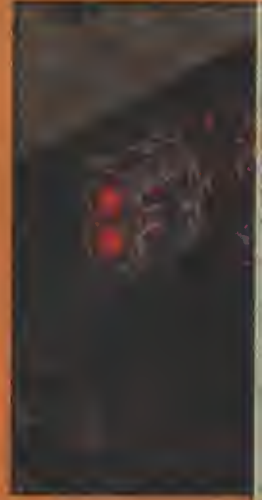
tylko rozpocząć trudną, lecz obfitującą w emocje, batalię.

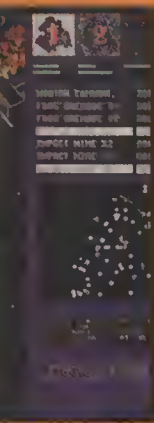
Na teren zagrożony obecnością wroga zostajesz przetransportowany specjalnym samolotem, który po udanej akcji zapewni Ci także powrót do bazy. Od momentu, kiedy staniesz na obcej ziemi, jesteś zdany wyłącznie na siebie. No, może niezupełnie, bowiem podczas operacji towarzyszą Ci na ogół inne roboty, dzięki czemu możesz dowodzić nawet trzema jednostkami. Aby było ciekawiej, każdym z nich dowodzisz osobno (na ogół maszyny lądują w różnych krańcach pola bitwy), co biorąc pod uwagę ciągle zagrożenie, nie należy do rzeczy prostych i wymaga skupienia oraz przemyślanej strategii działania. Nie znaczy to oczywiście, iż każde zadanie to niekończące się starcie z przeważającymi siłami przeciwnika. O nie! Równie dużo czasu, jak na walkę, poświęcisz na pokonywanie terenu, który pełny jest różnorakich niespodzianek.

Sterowanie swoimi kolosami realizujesz właściwie poprzez dwa przyciski myszy: lewym wskazujesz, gdzie maszyna ma iść, natomiast prawy powoduje użycie broni. Nic prostszego, tym bardziej, że korpus robota jest cały czas zwrócony w stronę, gdzie znajduje się kursor, nie trzeba zatem obawiać się pomyłek i kłopotów z odnalezieniem go. Maszyny nie potrafią naturalnie wchodzić po schodach, jedynym miejscem na



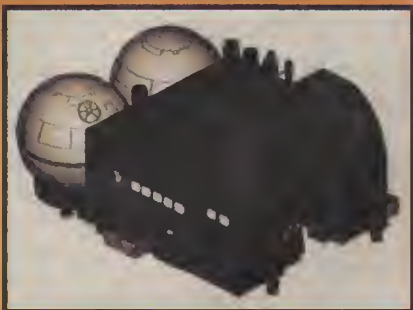
nigdy dotąd grami się nie zajmowali (no, może s p o r a -





jest prostą strzelaniną, w której wystarczy dobry refleks; myśleć trzeba także zarówno, jeśli chodzi o dowodzenie oddziałem, jak i znajdowanie ukrytych przejść.

Teraz może kilka słów na temat destrukcyjności lub też, jak kto woli, walki. Pod tym względem gra z pewnością Cię nie zawiedzie. Wróg atakuje



niemal z każdej strony, zasypując Cię gradem pocisków. Reprezentują go różnego rodzaju mutanty kłębiące się wokół ważnych strategicznie punktów. Oczywiście, aby się tam dostać, musisz najpierw posłać monstra do piekła za pomocą swych potężnych dział. Akcja toczy się szybko, a trup ściele gęsto. Rzecz jasna, potwory nie są Twoim jedynym celem. Zniszczyć można bardzo wiele rzeczy, w tym część budynków, a także (co ważne) pojemniki z jajami zawierającymi nowych przeciwników. Trzeba zatem być nie tylko szybkim i agresywnym, ale i dokładnym.

Na Twoim wyposażeniu, oprócz broni, znajduje się także mapa ukazująca całe pole bitwy z pewnej perspektywy, co umożliwia zaplanowanie dalszych posunięć. Innym przydatnym urządzeniem jest radar, który na bieżąco informuje Cię o zagrożeniu i ważnych punktach. Poza tym, za pomocą klawiszy 1-6 możesz łatwo zmieniać

uzbrojenie, co z pewnością okazuje się przydatne podczas ostrej batalii. Warto także zaznaczyć, iż Twój robot może używać jednocześnie kilku rodzajów sprzętu na raz, co daje mu odpowiednią siłę rażenia nawet w najcięższych sytuacjach.

Bedlam stanowi chyba jedną z najlepszych pozycji ostatnich miesięcy. Jest bardzo dobry zarówno pod względem grafiki (świetne eksplozje), jak i dźwięku. Gdy dowodzisz drużyną, poszczególne jednostki wciąż prowadzą ze sobą konwersację, co odzwierciedla ich stan techniczny i taktyczny. Podobnych atrakcji mamy tu więcej, zarówno jeśli chodzi o efekty specjalne, jak i muzykę. Oczywiście, dzieło to posiada drobne usterki, jak choćby nienaturalne i uproszczone poruszanie się robotów, lecz generalnie jest to bardzo udany program. Jeżeli więc jeszcze nie zdobyłeś go, zrób to jak najszybciej!

Piotr Bilski
„Alien“



Firma Wysyłkowa Wirtualny Świat



Skrzynka Poczтовая 25
00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 25-81-71

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 17

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni od złożenia zamówienia,
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Need for Speed Gold	121,-
Assault Rigs	110,-
AH-64D Longbow	137,-
Bad Mojo	110,-

Megapak 6 145,-

Riddle of Master Lu, Druid, Allied General, Pinball 3D, Legend of Kyrandia III, Steel Panthers, Manic Karts, Death Gate, Action Soccer, Al Unser Jr, Arcade Racing

Quake 139,-

Już w sprzedaży:
SONY PLAYSTATION
i najnowsze gry na tę konsolę

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę. To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Umarł król, niech żyje król. Tak w największym skrócie określić można ukazanie się gry **Crusader: No Regret** firmy **Origin**. Jej poprzednik - **Crusader: No Remorse** - należał do nielicznych programów, którym rzeczywiście udało się odnieść rynkowy sukces, dlatego już od początku wiadomo było, że doczeka się kontynuacji. Wprawdzie trzeba było czekać na to ponad rok, co dla gry komputerowej jest całą wiecznością, jednak jej poziom powinien Ci to w pełni zrekompensować.

Fabula w **Crusader: No Regret** przedstawia się prosto. Podobnie jak w części pierwszej, walczyć będziesz po stronie rebelii o to, by po raz kolejny zwyciężyła sprawiedliwość. Prawda, że prościutka? Ciekawiej prezentuje się strona techniczna gry. **Crusader: No Regret** w porównaniu z poprzednikiem wydaje się być po prostu bardziej dopracowany i przemyślany, przez co wygrywa dosłownie w każdej kategorii. Nieprzyjaciele są bardziej inteligentni, grafika i dźwięk odpowiadają standardom roku 1996, dodano też kilka nowych broni oraz zwiększono liczbę koniecznych do rozwiązania zagadek (po trzykroć przełączniki!).



dzienie, bieganie, klękanie czy skakanie, może również przełączać przyciski, zbierać różnego rodzaju przedmioty oraz ich używać. Będą to między innymi bomby, miny, apteczki, amunicja i inne przydatne każdemu żołnierzowi drobiazgi. Informacje o Twoich „zbiorach” znajdziesz na dole ekranu. Tu będziesz mógł również odczytać stan energii, a co się z tym wiąże i zdrowia Twojego żołnierza, informacje o aktualnie używanej broni oraz ilości dostępnej amunicji.

Twoim standardowym wyposażeniem będzie niezastąpiony



kilka prostych trików. Niektórych przeciwników łatwo jest pokonać bez jednego nawet wystrzału. Możesz ich na przykład „nakierować”, przejmując nad nimi kontrolę, na samostrzelające działo. Nad niektórymi przeciwnikami zapanujesz, wykorzystując do tego odpowiednie urządzenie w terminalach. Innych delikwentów możesz na przykład przynieść ruchomą platformą. Jak szybko się zorientujesz, sztuczek takich jest więcej - nie ma nic przyjemniejszego, niż pokonanie przeciwnika jego własną bronią. Ponadto we wspomnianych terminalach znajdziesz od czasu do czasu kody potrzebne do otwarcia zabezpieczonych drzwi. Tam również będziesz mógł wyłączyć niektóre czekające na Ciebie pułapki (działka samostrzelne, laserowe ba-



już SVGA. Jakby tego było mało, autorzy postanowili jeszcze bardziej uatrakcyjnić program, dodając liczne, naprawdę profesjonalnie zrobione wideoprzerywniki.

Wszystko to wpływa oczywiście na zwiększenie stawianych przez grę wymagań sprzętowych. Autorzy jako minimum wymieniają 486 DX4/100 MHz z 8 MB RAM plus czytnik CD-ROM podwójnej prędkości i karta SVGA pracująca w standardzie VESA. Oczywiście, „prawdziwe życie” rozpoczyna się dopiero od komputera wyposażonego w procesor Pentium 90 MHz, 8 MB albo jeszcze lepiej 16 MB RAM oraz napęd CD-ROM o czterokrotnej lub większej prędkości. Dopiero taka konfiguracja pozwala na pełne dealektowanie się grą.

Ogólnie rzecz biorąc, **Crusader: No Regret** to kolejna ciekawa propozycja **Originu**, mogąca zawojować szczyty listy przebojów. Zdecydowana przewaga zalet nad nielicznymi wadami sprawia, że program wart jest swojej ceny.

LEO

CRUSADER: NO REGRET

Producent: Origin

W sumie gra umiejętnie łączy elementy typowej strzelaniny z elementami RPG, dzięki czemu każdy miłośnik gier powinien znaleźć tu coś dla siebie.

Sterowanie postacią odbywać się może przy pomocy dżojstika, myszy, klawiatury, a nawet coraz modniejszego ostatnio dżojpada. Mnie osobiście (może to kwestia przyzwyczajenia) najbardziej odpowiadała klawiatura.

Twój bohater oprócz normalnych czynności, takich jak cho-

w takich grach pistolet maszynowy. Grając na dwóch pierwszych poziomach trudności (łącznie są cztery) będziesz miał do niego nieograniczoną ilość amunicji. Do reszty broni, bez względu na poziom, będziesz musiał ją najpierw znaleźć. Na szczęście, ładowanie broni następuje automatycznie. Jest to o tyle ważne, że autorzy nie żalowali Ci odpowiedniego wyposażenia, a ilość dostępnego „żelastwa” zwiększa się jeszcze w miarę grania. Oprócz wyżej wymienionego pistoletu maszynowego będą to m.in. miny, strzelby, różnego rodzaju karabiny maszynowe, działka laserowe, bomby itp.

Aby zaoszczędzić nieco amunicji, możesz zastosować

riery, beczki wypełnione materiałem wybuchowym itp.). Widzisz więc, że musisz koniecznie zbadać każde z takich miejsc.

Oczywiście, jak to w tego typu grach bywa, często cierpieć będziesz na brak życiowej energii. Na szczęście, autorzy nie byli aż tak źli i umieścili na każdym z poziomów kilka punktów, w których możesz podreperować nieco nadwątlone zdrowie.

Grafika w grze to modne ostatnio izometryczne 3D, znane między innymi z takich gier, jak **Syndicate**, **Syndicate Wars**, **Gene Wars**, **Gender Wars** czy osławione już **UFO**. Wszystko oczywiście w niepodzielnie panującej



Crusader: No Regret

9 8 9

ZREČNOŚCIOWA

PC

486-100 mHz
8 MB RAM, CD-ROM X2
SVGA, (VESA)

Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrzeja 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

Niezwykły wręcz sukces legendarnej już gry przygodowej **Myst** (szczególnie na rynku amerykańskim) miał bezpośredni wpływ na decyzję programistów **Sierry** o stworzeniu podobnego, oczywiście o wiele lepszego produktu. Dzięki temu po ponad dwóch latach ukazała się na rynku kolejna ciekawa gra przygodowa pod tytułem **Lighthouse** (latarnia morska).

W grze wcielasz się w postać autora poczytnych powieści, który przenosi się na wybrzeże, by być może tam znaleźć inspirację do dalszej pracy. Najlepszym do tego miejscem będzie oddalone od miejskiego zgiełku, a zarazem jakże romantyczne morskie wybrzeże. Wkrótce po przeprowadzce poznasz nieco szalonego, zamieszkującego tytułową latnię, naukowca - Kirka. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że pew-



tami. Pomocna w tym okaże się... latarnia doktora Kirka. Dalej... dalej będziesz musiał radzić sobie sam.

Tak w skrócie przedstawia się historia gry. To, co urzeka już na pierwszy rzut oka, to wspaniała trójwymiarowa grafika. By stworzyć coś rzeczywiście niepowtarzalnego, programiści **Sierry** zrezygnowali całkowicie z filmowanych wideosekwencji, a zamiast tego wszystkie wysiłki skupili na dopracowaniu animacji. Świadczyć o tym



czenie gry. Dlatego też, by zmniejszyć ryzyko takiego przypadku, powinien być tak często jak tylko to możliwe korzystać z funkcji „save”. Na szczęście, poruszanie rozwiązano nieco lepiej, stosując znany model różnicy wiatrów z zaznaczonymi możliwymi kierunkami dalszej wędrówki.

Podczas gry, jak zwykle, zbierasz i używasz różnego rodzaju przedmioty. Zawartość inwentarza widzisz w dolnej części ekranu. Równocześnie dostępne są tylko cztery widoczne przedmioty. Aby użyć innych, musisz przejrzeć torbę (jeśli ją oczywiście zabrałeś na początku gry). Niektóre zagadki możesz rozwiązać tylko wtedy, gdy połączysz określone przedmioty ze „zbiornikiem”. Nie wszystkie będziesz musiał ze sobą zabierać. Czasami do rozwiązania problemu wystarczy, że na przykład dany przedmiot przesuniesz. O postępach w grze dowiadujesz się w prosty sposób - będziesz miał dostęp do coraz większej ilości lokacji.

Jak na dobrą grę przygodową przystało, niektóre zagadki można rozwiązać na kilka sposobów. Dzięki temu nawet grając drugi raz, gra nie powinna się nudzić, gdyż zawsze można odkryć coś nowego. W każdym z etapów napotkasz, co oczywiste, na inne zagadki. Ciekawą rzeczą jest również fakt, że łącząc je będą wspólne cechy. I tak na przykład w świecie ludzi większość zagadek rozwiążesz, przesuwając określone przedmioty, w innym wymiarze natomiast, będziesz musiał naprawić i użyć nieznanego Ci dotychczas przedmioty itd. Podczas swojej wędrówki bardzo często napotkasz ptakopodobne stwory - mieszkańcy innego świata - które z całych sił będą Ci przeszkadzać w pomyślnym ukończeniu gry. Czasami uniemożliwią Ci dalszą drogę, czasami ukradną Ci coś z torby.

Każdy etap składa się z wielu miejsc. Swoją przygodę zaczynasz, jak już napisałem, w latarni. Z niej przeniesiesz się na pokład okrętu podwodnego, dalej „zwią- dzisz” twierdzę oraz



świątynię wypełnioną całą masą dziwnych urządzeń.

Oczywiście, nie ma rzeczy doskonałych. Również i w **Lighthouse** se dopatrzyć się można kilku małych błędów. Przede wszystkim rozwiązanie niektórych zagadek wydaje się mało logiczne. Kolejnymi minusami gry są mała interaktywność programu oraz... dość duże wymagania sprzętowe. Cóż, wszystko ma swoją cenę. Do płynnej i bezstresowej gry potrzebowałbyś komputer z procesorem Pentium 90 lub szybszego, 16 MB RAM i napędu CD-ROM x4. Nie małą w tym winę ponosi środowisko, w jakim pracuje gra, tj. Windows '95.

Mam nadzieję, że prawdziwych fanów legendarnej gry **Myst** nie zniechęcą te przeszkody i po raz kolejny z dziką namiętnością zabiorą się do czekających na nich zagadek.

LEO



PRZYGODOWA



146
8 MB RAM, CD-ROM
Win 3.1 lub Win '95

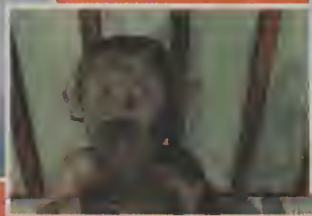
LIGHTHOUSE

Producent: Sierra

nej nocy została porwana jego mała córeczka. Sprawcą tego haniebnego czynu okazał się tajemniczy osobnik pokryty tatuażami. Jeszcze dziwniejsze jest jednak to, że ukrył się on wraz z maleńką Amandą w... innym, równoległym świecie. Stało się to poniekąd z Twojej winy, gdyż Dr Kirk poprosił Cię wcześniej o przypilnowanie dziecka. Jak to zwykle w życiu bywa, spóźniłeś się nieco i stąd cała ta heca. Dlatego też trapiiony wyrzutami sumienia podjąłeś się odnaleźć dziecko i wrócić z nim szczęśliwie do latarni. Jak się szybko sam przekonasz, nie będzie to jednak zadanie proste. Najpierw będziesz musiał znaleźć przejście między dwoma światami

może liczba pojedynczych zdjęć każdego z ważniejszych bohaterów gry sięgająca nierzadko 400, czy też animacji w pokojach pracujących najczęściej w osobnych oknach. Obrazy są podobnej wielkości, jak w **Myst**, w pełnej SVGA. Całości dopełnia wspaniała muzyka oraz efekty specjalne, znakomicie wprowadzające do gry niesamowitą nastrój tajemniczości.

Sterowanie w grze odbywa się przy pomocy myszy. Niestety, **Sierra** nie pomyślała o tak przydatnej funkcji (spotykanej w wielu gorszych grach), jak zmiana kształtu bądź koloru kursora po najechnięciu na jakiś ważny przedmiot lub miejsce. Jest to o tyle ważne, że przeoczenie niektórych zagadek może uniemożliwić Ci pomyślne ukoń-



Bez kompromisu to kolejny polski produkt. Tym razem jest to kopia legendarnej już gry *Flashback*. Proszę mi wybaczyć tę ironię, ale jak na prawdziwą polską grę przystało, jest ona oczywiście gorsza od pierwowzoru. Dużo gorsza!

W grę wprowadza Cię krótka historyjka. Jest to dość banalne dzieło, o tym, jak to Ziemia w przyszłości nie przypomina Ziemi dzisiejszej, tylko Ziemię w przyszłości. Ups! Chyba trochę za-

wind, terminali i innych bzdetów. Celem gry jest odnalezienie i ukanie człowieka zwanego „Profesorciem” (co za przedni dowcip, ehehe). Biegasz w tym celu po labiryncie podziemnych tuneli, jeź-

niem zrobić ładniejsze tła, niż te, które zostały użyte w grze. Próbowaliśmy! Pomijam powtarzanie się

prostu na ziemię. Do tego doszedł też błąd w samym programie. Na jednej z pierwszych plansz można przejść przez ścianę! Nie jest to celowe, gdyż w miejscu, w którym się znajdziemy, nie można wykonać żadnej akcji (np. pojechać windą). Niezłe, prawda? Te błędy, słaba grafika, nuda oraz moja niechęć do nieudolnych plagiatów sprawiły, że *Bez kompromisu* nie podoba mi się i basta! W żadnym wypadku nie polecam.

Sebastian Kłomski

BEZ KOMPROMISU

Produkt MARSO

motałem, ale tak mniej więcej wygląda wstęp do gry. Oczywiście, pod zniszczoną powierzchnią naszej planety znajduje się jakieś przyszłościowe miasto. Też oczywiście wyda się fakt, że przestępczość rozrosła się do przerażających rozmiarów. Pech chciał, że główny bohater rozłochał jednego z szefów tamtejszych mafii i został za to ukarany. Po latach nadszedł czas na zemstę.

Jak już wspominałem na początku, *Bez kompromisu* do złudzenia przypomina *Flashbacka* - naturalnie, w pomysłach, a nie w wykonaniu. Bohatera, którego poczynaniami sterujesz, widzisz z boku, wraz z fragmentem terenu, na którym się znajduje. Są to podziemne korytarze pełne przestępców,

dzisz windami, zbierasz przedmioty, strzelasz do ludzi, a nawet z nimi od czasu do czasu rozmawiasz. Akcja gry jest mało wciągająca, żeby nie powiedzieć nudna. Chodzenie po korytarzach tam i z powrotem w celu znalezienia jakiegoś przedmiotu naprawdę nie jest zajęciem, które mnie pociąga. Poza tym cała rozgrywka wygląda mniej więcej następująco:

Podchodzisz do jakiegoś człowieka, od którego słyszysz coś w rodzaju: spadaj. Idziesz dalej. Znajdujesz amunicję do broni. Przechodzisz z jednego ekranu na drugi i w tym momencie giniesz od strzałów stojącego tam ludzika. Zaczynasz od nowa i teraz już nie popełniasz tego błędu... Można powiedzieć, że uczysz się na błędach. Dobrze sobie - ha, ha.

Grafika jest żenująca. Sam mógłbym z powo-

delementów tła. Co mnie dziwi, to animacja postaci. W przeciwieństwie do reszty została zrobiona dość dobrze. Jak na polskie warunki, jest zaskakująco płynna. Muzyka jakoś tam brzmi, ale o ten element najłatwiej. Sam znam wielu muzyków, którzy komponują o wiele lepsze utwory. Na przyszłość proponuję autorowi zwrócenie się do kogoś lepszego w te klocki. Ta uwaga dotyczy również grafiki oraz ortografii! Z przeżeniem zauważyłem dwa totalne błędy ortograficzne. „DENERWÓJ” oraz „Z TĄD” powaliły mnie po





Biorąc do ręki pudełko z grą Tyran byłem pełen złych prze-
czuć. Wszak przed chwilą obejrza-
łem inny polski produkt - **Bez Kom-
promisu**. Nic to, pomyślałem i otwo-
rzyłem pudełko.

Instrukcja, jak na polskie wa-
runki, jest dość obszerna - szes-
naście stron tekstu oraz cztery
strony z kodami. Połowę zajęło dość
ciekawe opowiadanko, z którego
dowiadujesz się, o co chodzi w grze.
Nie wdając się w szczegóły, po-
wiem, że należy uratować świat,
pokonując Tyrana. Nie jest to za-
danie łatwe. Potrzebnych do tego
będzie kilka przedmiotów, są one
jednak strzeżone przez ludzi spro-
wadzonych przez Tyrana z na-
szych czasów. Jedynym sposo-
bem ich zdobycia będzie walka

z nimi. Pomocny okaże się
w tym Twój miecz.

Zanim zaczniesz grę,
do wyboru masz trzy pos-
tacie:

Wojownik - jego dome-
ną jest walka, a magia jest
raczej słabą stroną. Nie
jest przy tym zbyt bogaty.

Mag - jest jak gdyby lus-
trzanym odbiciem wojow-
nika. Para się magią, zaś
w walce nie jest zbyt dobry. Jest
bogatszy niż wojownik.

Szlachcic - połączenie maga
z wojownikiem. Średnia moc i si-
ła, jest za to najbogatszy.

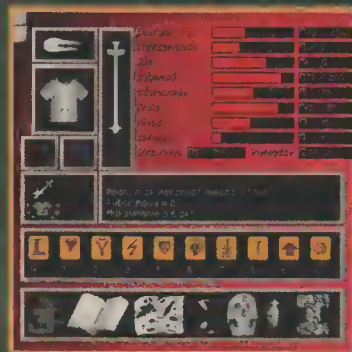
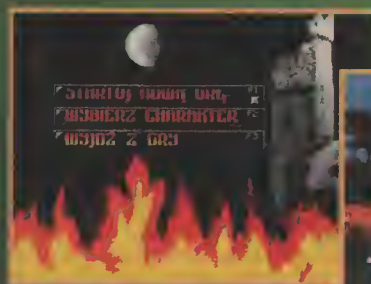
Tyran został podzielony na dwie
części: zręcznościową i taktycz-
ną.

CZĘŚĆ TAKTYCZNA

Jak można wyczytać z instruk-
cji, część ta jest w zasadzie
szkieletem gry. To właśnie tutaj
przygotowujesz się do kolejnych
walk. Część ta rozgrywa się
w pewnej krainie, której mapkę wi-
dzisz na ekranie. Oprócz takich
elementów, jak lasy i góry, znaj-
dziesz na niej karcznię, ołtarz za
mek, kilka wież itp. W tych spe-
jalnych miejscach za zdobyte zło-
to masz możliwość podrasowania
swojego bohatera. Czynisz to po-
przez kupowanie nowych czarów,
broni, magicznych pierścieni. W do-
wolnym momencie możesz przejść
do ekranu z charakterystyką po-
staci i wykorzystać kupione czary.
Także tutaj dowiesz się czegoś
o swoim pupilku - jaką ma siłę, ile
energii itd. Ponadto na mapie
zauważyć można kilkanaście
obiektów specjalnych. Są to po-
 prostu miejsca, w których
spotykasz swoich przeciwni-
ków. Po rozpoczęciu walki gra
przechodzi w tryb drugi.

CZĘŚĆ ZRĘCZNOŚCIOWA

Część ta jest podobna
do wielu współczesnych bja-



tyk, ale tych dwuwymiarowych (**Bo-
dy Blows, Street Fighter, Mortal
Kombat**). Tak samo jak tam, na
ekranie widzisz dwóch wojowni-
ków walczących bokiem do Cie-
bie (plus wskaźniki życia u góry
ekranu), przy czym jednym steru-
jesz Ty sam, a drugim oczywiście
komputer. Co warto dodać, wo-
jownicy są przedstawieni w formie
digitalizowanych postaci. Każdy
z Twoich przeciwników posiada in-
dywidualny zesław cech oraz broń.
Ręce i nogi są często groźniejszą
bronią, niż miecz!

Po zapoznaniu się z cechami
wroga przystępujesz do walki. Wo-
jownicy posiadają kilka możliwo-
ści ataku oraz obrony. Nawiasem
mówiąc, nie rozumiem tu jedno-
go. Otóż zdarza się, że przeciwni-

zyka jest lepsza, chociaż też nie
wysztarłowa. Gorzej natomiast z gry-
walnością. O ile całość nawet ja-
koś się toczy, o tyle same po-



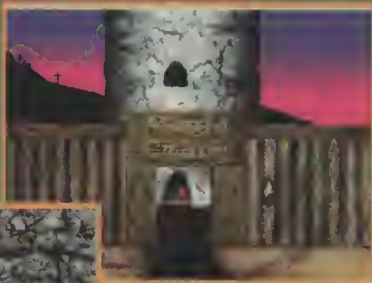
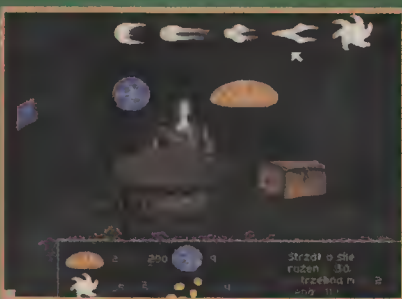
Producent: MarkSoft

ka można zabić, używając tylko
jednego ciosu! Czy jest to efekt
zamierzony, czy też rezultat prze-
oczenia tego elementu przez pro-
gramistów? Chyba się już nie do-
wiem.

Po wygranej walce otrzymu-
jesz nagrodę w postaci złota i/lub
jakichś innych przedmiotów (w przy-
padku przegranej sam coś tracić,
najczęściej złoto). Początkowo wy-
dawać się może, że przeciwnicy
są zbyt silni, ale z czasem ich prze-
waga będzie malała.

jedynki wręcz drażnią. Bohater
reaguje jak gdyby z lekkim opóz-
nieniem, w dodatku pula ciosów
jest niewielka, a nawyki z innych
bijatyk mogą tu przeszkadzać.
Szczepnie mówiąc, dużo przyjem-
niej grało się w **Moon Stone'a**, na
którym, czego nie da się ukryć,
gra jest wzorowana. Ogólnie mó-
wiąc, produkt ten plasuje się w sta-
nach średnich.

Sebastian Kłowski



Tyran

6 7 6

ZRĘCZNOŚCIOWA

1 MB RAM

Dystrybutor:

MarkSoft
 ul. Perzyskiego 2
 Warszawa
 tel. 663 93 90

Jak zapewne zdążyłeś już zauważyć, profil gier przygodowych ulega powolnym, lecz nieustannym i nieuchronnym zmianom. Nie chodzi wyłącznie o prostotę obsługi, której ewolucję widać najwyraźniej. Ciągłym modyfikacjom ulega także schemat fabulamy, poziom trudności zagadek oraz sposoby przedstawiania świata. To oczywiście - powiększają się możliwości sprzętowe, wyobrażenia autorom dopisuje, powstają nowe techniki... Co więcej, przygodówki stają się coraz bardziej popularne wśród odbiorców. Czyżby wszyscy nagle zapragnęli zajmować się logicznymi zagadkami zawartymi wśród misternie zaplanowanej fabuły? Delikatnie mówiąc, śmiem wątpić. Programiści, chcąc zwiększyć sprzedawalność swoich arcydzieł, obniżają poziom skomplikowania, poprawiając jednocześnie jakość grafiki i animacji. Dzięki temu rasowi poszukiwacze mocnych wrażeń mają coraz mniej do roboty.



powiem tylko, iż **Revolution** jest twórcą znanej niegdyś przygodówki pt. **Beneath a Steel Sky**, biorąc zatem program do ręki można się było spodziewać dzieła co najmniej udanego. Czy tak jest w rzeczywistości?

Jak przystało na grę z mieczem w tytule, czeka Cię niesamowita przygoda, tym razem związana z poszukiwaniem skarbu Templariuszy. Nazywasz się George Stobbart i jesteś Amerykaninem oddającym się rozkoszom wypoczynku w Paryżu. Oczywiście, nic nie zakłóciłoby Twego wypoczynku, gdyby nie nagle zdarzenie, które odmieniło na zawsze losy wielu ludzi. Siedziałeś oto przed kawiarnią i popijałeś kawę, gdy wtem do środka wszedł tajemniczy mężczyzna. Chwilę po nim po-



mianowicie o zupełnie nowatorski sposób komunikacji z otoczeniem oraz jego reakcji na Twoje starania. Przyznam się szczerze, że tak prostej obsługi nie widziałem jeszcze nigdy. Od razu zaznaczam: zapomnij o tradycyjnych komendach typu „use”, „talk” czy temu



twórców kreskówek, dzięki czemu mamy określone typy bohaterów, czasem dziwaczny scenariusz, nie mniej wszystko wygląda na dopracowane i bajecznie kolorowe. Obraz w wysokiej rozdzielczości bije niemal wszystko, co mieliśmy dotąd okazję oglądać. To po prostu trzeba zobaczyć. Dźwięk, oczywiście, także nie ustępuje jakości, wszystkie teksty wypowiadają aktorzy, przez co nie znajdziesz nawet fragmentu, do którego mógłbyś mieć zastrzeżenia.

Broken Sword to program niezwykle, a to dzięki kilku rozwiązaniom upraszczającym rozgrywkę i upodabniającym ją do kina interaktywnego. Dzięki temu oprawę można śmiało ocenić wysoko. A strona techniczna i fabularna? Cóż, myślę, że powinieś wystawić notę według własnego uznania. To, co znajduje się w metce, wynika z moich osobistych odczuć na temat gry, niemniej Ty możesz mieć zupełnie inne zdanie.

Piotr Bilski
„Alien”

BROKEN SWORD

Producent: Revolution/Virgin

I tak niedługo termin „adventure” będzie się odnosił do kilku kompaktów przepelnionych muzyką, aktorami i wszystkim, co kojarzy się z filmem interaktywnym. Czy to dobrze, czy źle, ocenia odbiorcy, natomiast z całą odpowiedzialnością można stwierdzić, iż taki stan rzeczy wpłynie na spopularyzowanie gier w ogóle.

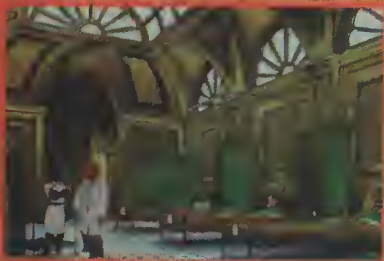
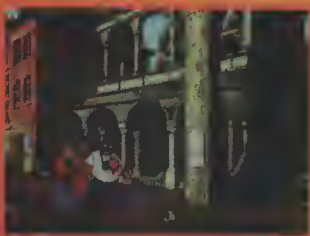
Podobną koncepcję realizuje spółka **Revolution**, która stworzyła program pt. **Broken Sword**. Jego wydawcą jest **Virgin**, stąd też widzimy, iż ludzie odpowiedzialni za projekt mają już doświadczenie w podobnych sprawach. Przy-

jawiła się postać o wiele bardziej dziwaczna i tajemnicza: clown mianowicie. W kilkanaście sekund później tenże cyrkowy dziwoląg wybiegł z lokalu i nie zdążył nawet zastanowić się nad przyczyną jego pośpiechu, gdy powietrzem wstrząsnął potężny wybuch. Niestety, cała kawiarnia została zniszczona wewnętrzną eksplozją, w wyniku czego ocalał się jeno zgłiszczacz. Co więcej, nie pozbierałeś się nawet na dobre, gdy zjawiła się policja (francuscy stróże prawa szczytą się doskonałym refleksem) i rażno poczęła badać to, co pozostało po incydencie. Oczywiście, zostałeś zaprowadzony na przesłuchanie i... tak się zaczęła Twoja przygoda.

Esencją fabuły są poszukiwania skarbu, które zawiodą Cię w wiele dziwnych miejsc, takich jak np. studzienka kanalizacyjna, lub też wyjątkowo stare, lecz zadbane domostwo. Lokacji, jak zwykle, mamy mnóstwo, postaci zresztą również. Bez zbędnych ceregieli chciałbym jednak przejść do elementów, które wyróżniają **Broken Sword** od innych produkcji i decydują o jego inności. Chodzi

podobne. Po najechnaniu kursorem na odpowiednią lokację, ten sam zmieni kształt na inny, symbolizujący rozmowę, bądź też użycie urządzenia itp. Nie istnieje możliwość wypróbowywania wszystkich komend po kolei. Już słyszysz Twój pełen zawodu jęk. Uprzedzę pytanie, czy można chociaż szukać przedmiotów po całym ekranie. Niestety, te znajdujesz od razu, ich użycie nie budzi żadnych wątpliwości. W sumie gra nie ma zbyt wiele wspólnego z tradycyjną przygodówką. Nawet rozmowy przeprowadzane są automatycznie. „Jak to?” - zakrzykniesz - „nie można nawet wybierać tematu konwersacji?”. Można, tyle że nawet nie jesteś pewien, co będziesz mówić. Jedyna rzecz, jaką zobaczysz, to symbole postaci i przedmiotów. Kliknięcie na którykolwiek z nich powoduje rozpoczęcie rozmowy na wybrany temat. To wszystko! Nic więcej tu nie znajdziesz. Ponadto trzeba zaznaczyć, że ten element rozgrywki zdecydowanie w programie dominuje. Otrzymasz zatem cały szereg konwersacji, podczas których co prawda wiele się dowiadujesz, jeśli chodzi o cel poszukiwań, jednak weterani gier przygodowych raczej zadowoleni nie będą.

Tyle, jeśli chodzi o sprawy merytoryczne. A jak z oprawą? Tu na pewno nikt się nie zawiedzie. Grafika przedstawia się po prostu wspaniale. Jest to typ preferowany przez



Broken Sword

! 9 8

PRZYGODOWA

PC

486 DX 50
8 MB RAM
CD-ROMx2

Dystrybutor:

IPS Computer Group
ul. Okrzeja 3
02-916 Warszawa
tel. 642 27 66

GAMBLERJADA

III Targi Gier Komputerowych



25-27 października 1996
hala TORWAR
ul. Łazienkowska 6a

w godzinach:

25.10 piątek	11 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
26.10 sobota	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
27.10 niedziela	10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

**EUROPEJSKIE PREMIERY GIER!
GROTEKA MAX I NIE TYLKO!**

**TRZY TURNIEJE!
NIESPODZIANKI!**

Organizator:  GREIT tel. 629-19-43
Patronat: miesięcznik GAMBLER



W świecie programów symulujących grę w piłkę nożną od pewnego czasu tak zwany standard wyznaczają dwa tytuły: *Actua Soccer* i *FIFA '96* (o *Sensible Soccer* nie wspominam, bo chociaż jest to wyśmienita gra, to do symulacji hektar jej brakuje). Obie produkcje mają tyle samo zwolenników, co i przeciwników, ale nie zmienia to faktu, iż absolutnie i niewątpliwie są to dwie najlepsze piłki nożne na rynku. Jako że obie mają już „swoje lata”, można by się

(poza kolorem koszulek). Bardzo to przypomina pierwszą część *FLFA*, może z wyjątkiem „kanciastości” piłkarzy, która niby ma tworzyć efekt 3D, a tak naprawdę to denerwuje, zaś momentami nawet śmieszy, gdy przy zbliżeniach twarze i ciała zawodników do złudzenia przypominają kształtami ludziki ze starego teledysku Money for Nothing zespołu Dire Straits. Tyle tylko, że to nie jest parodia futbolu, a podobno całkiem poważny, licencjonowany przez komitet or-

metrów nad poziom murawy? Widział kto kiedy dwudziestometrowe wślizgi? Do tego rozgrywka toczy się w oszałamiającym tempie, niczym w *Sensible Soccer* - piłkarze w ułamku sekundy pokonują pół boiska, piłka podana po ziemi precyzyjnie trafia do adresata po przelecie pięćdziesięciu metrów, po strzale zaś mknie niczym piorun przez całą niemal murawę... A podobno nie jest to produkt „ajcarski”, tylko całkiem poważna produkcja.



drużyny spośród wielu do wyboru. Ani w miarę dokładne odwzorowanie systemu rozgrywek olimpijskich. Ani nic innego. *Olympic Soccer* to gniot okrutny i serdecznie doradzam trzymanie się z daleka od niego.

OLYMPIC SOCCER

Producent: U.S. Gold

spodziewać, że pojawi się wreszcie konkurent zdolny zagrozić tej przodującej parze, tym bardziej, że okazja do wydania kilku gier sportowych była ostatnio znakomita - mam na myśli oczywiście olimpiadę w Atlancie. I oto firma U.S. Gold wydała dziełko pod tytułem *Olympic Soccer*, które do spółki z *Olympic Games* (tej samej produkcji) stanowi odpowiedź programistów na oczekiwania wielbicieli sportu. Odpowiedź żenującą, na beznadziejnym poziomie i, krótko mówiąc, świadcząca o tym, że autorzy *Olympic Soccer* mają wrażenie, że żyją jeszcze w dziewięćdziesiątym czwartym roku, kiedy to na ekranach monitorów królowała pierwsza *FIFA* (jeszcze nie ta ze znacznikiem '96).

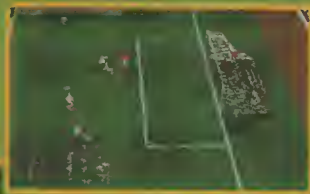
BABRANINA

Jak to zwykle bywa, zaraz po odpaleniu program serwuje Ci intro. I tu już niemiłe zaskoczenie - niedokładnie narysowane figurki kopią piłkę pod niebo, zmieniając przy tym kształty - trochę podobnie jak w *FIFA '96* - tyle tylko, że wygląda to znacznie gorzej; rozmyte, niewyraźne i w nieciekawych kolorach. Łupie przy tym jakaś doprowadzająca do szału muzyka, coś jakby ostry rave z domieszkami odgłosów tartaku. Ohyda. A im dalej, tym gorzej - muzyka się nie zmienia, za to grafika, owszem na gorszą. Postacie zawodników są kancias- te, niewyraźne i niczym się od siebie nie różnią

ganizacyjny Igrzysk produkt.

REALIZMU! REALIZMU!

Grywalność jakiegokolwiek komputerowej piłki nożnej w znacznym stopniu zależy od prostoty, „intuicyjności” systemu sterowania. Tu znów niedościgły wzór (jak na razie) stanowią dwa wymienione na początku programy. Do sterowania piłkarzami w *Olympic Soccer* służy aż dziesięć klawiszy - cztery do kierowania ruchami i sześć do różnych zagrań. Niestety, tak duży zestaw klawiszy, poza tym, że jest niezwykle trudny do opanowania, w niczym nie zwiększa realizmu gry. Mogłoby się wydawać, że przy takich możliwościach piłkarze będą robić wszystkie te rzeczy, które piłkarze robić powinni, a tu g... uci! Poza standardowymi zagrywkami, jak podania, główki, strzały czy loby, nie potrafią oni nic; w każdym razie nic sensownego, bo jaki sens ma strzał z przewrotki, gdy przypomina ona napad epilepsji, a nie to, co zwykle uważa się za strzał? Dlaczego zawodnicy, wyskakując do główki, przelatują kilkanaście metrów w poziomie, wylatując przy tym na kilka



NA POŻEGNANIE...

ManJAK

Biorąc pod uwagę wszystkie wymienione wady *Olympic Soccer*, sytuacji nie może uratować już nic. Ani grafika SVGA, po której włączeniu kanty są jedynie bardziej „kanciate”, a gra działa o osiemdziesiąt procent wolniej. Ani możliwość zmiany ustawienia kamery, z której chcesz obserwować mecz. Ani obecność polskiej



Olympic Soccer

5 4 3

ZREČNOŚCIOWA

PC

486-100 MHz
8 MB RAM
SVGA, CD-ROM

Dystrybutor:

Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77

EAGLE SOFTWARE

AMIGA - POLECAMY TANIE OPROGRAMOWANIE

PD & SHAREWARE Z SIECI AmiNET - NOWOŚCI na dyskietkach i taśmach VBS przygotowywane na indywidualne zamówienie.

Wykonujemy tanio i solidnie modernizacje PC - z 386, 486 na Pentium

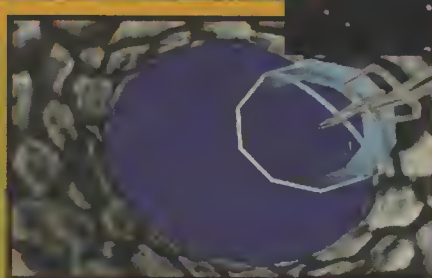
Mamy wybór nowych podzespołów do PC (płyty główne, procesory, pamięci, CD-ROMy 6x/8x/10x, karty graficzne i muzyczne, monitory 14-20", obudowy) oraz tanlutki używane podzespoły PC (płyty główne 386/486, CD-ROMy 2x i 4x) oraz używane komputery Amiga: A1200 od 920zł, A500 od 399zł, A600 od 429zł. W rozliczeniu odkupujemy używany sprzęt (PC, Amiga). Możliwość zamiany komputerów (używane na nowe, Amigę na PC, PC na Amigę). Kompletujemy dowolne konfiguracje Amig i PC. Możliwość dowozu/odbioru sprzętu u klienta.

UDZIELAMY GWARANCJI: sprzęt nowy - 12 m-cy, używany - 3m-ce.

Dla początkujących bezpłatne porady i pomoc. Dokładniejsze informacje po przesłaniu koperty i znaczka za 75gr. (w przypadku Amigi prosimy przysłać także czystą dyskietkę).

EAGLE SOFTWARE
SKR. POCZTOWA 17
13-230 LIDZBARK

Uwaga: Podane ceny nie zawierają kosztów wysyłki i mogą ulec zmianie.



najlepsza, choć w pewnym sensie nawet przystosowuje się stylem do tła historycznego. Najogólniej mówiąc, jest to jednak elektroniczne „byłoby co”.

Nocy, niestety, nie można zaliczyć

do szlagierów, choć nie znaczy to, że jest absolutnie do niczego. Po prostu, jest to gra przeciętna i na tym koniec. Widać to zwłaszcza na tle innych przygodówek, które ukazały się w ostatnim czasie - filmów interaktywnych (*Phantasmagoria*) lub gier z rodzaju first per-

tera, którego poczynaniami będziesz kierował: mózgowca bez mięśni lub kulturystę bez mózgu. Wybór niewielki, ale przynajmniej zabawny.

Przejdźmy do fabuły. W **Nocy** w kłopoty wpędzają Cię Twoi najlepsi przyjaciele. Otóż pewnego

wia się nawet zachęcająco, gorzej jednak jest ze stroną techniczną programu. Przede wszystkim interfejs gry należy do przestarzałych. Czynności są zdefiniowane za pomocą czasowników (to już prehistoria przygodówek!). Chocąc wykonać jakieś działanie,

Producent: L.K. Avalon

NOC

L.K. Avalon pracuje bez wytchnienia, ale do tego wszyscy już się chyba przyzwyczailiśmy. Raz są to programy lepsze, jak opisywana w tym numerze gra **A.D. 2044**, a raz gorsze, jak... **Noc**.

Noc stanowi przykład typowej przygodówki. Na samym początku, co wydaje się ciekawym rozwiązaniem (niestety, jedynym), masz możliwość wybrania boha-

razu w miejscowej gazecie ukazał się inserat, w którym Instytut Marzeń Sennych ogłosił nabór chętnych do eksperymentów medycznych. Wspomniani przyjaciele, skuszeni wysokim wynagrodzeniem, oczywiście zgłosili się tam jako jedni z pierwszych. Po paru spotkaniach, ku Twemu zaskoczeniu, wszyscy oni zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Nie podając się rozpacz, postanawiasz ich odnaleźć. Swoje kroki kierujesz do Instytutu, od którego wszystko się zaczęło i chytrze zgadzasz się na udział w eksperymentach. Chcesz sam na sobie przekonać się, co zaszło w Instytucie, a przy okazji uratować przyjaciół.

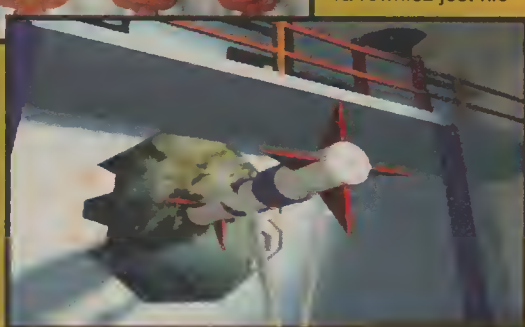
Tak wchodzisz w strefę snów.

Fabula, jak widać, przedsta-

trzeba najechać kursorem myszy na czasownik o odpowiednim znaczeniu oraz na przedmiot, który chce się wykorzystać. Kolejna sprawa to grafika, która także nie należy do najlepszych. Co prawda, widoczki wykonane są w programie 3D, ale brakuje im nastroju. Podobnie rzecz się ma z postaciami, które tak w ogóle są kanciaste, pozbawione twarzy i szare. Notabene sama akcja przez taką właśnie oprawę plastyczną traci na znaczeniu. Na przykład, gdy w jednej z plansz bohater przenosi się do czasów średniowiecza (tak przynajmniej sędzę, w ogóle nie odczuwa się klimatu tej epoki. I wreszcie muzyka. Ta również jest nie-

son perspective (*Zork Nemesis*). Jedyne co dobrze świadczy o producentach, to fakt, iż wydali oni grę zarówno w wersji dyskiolkowej, jak i na krążku. Widać, że dobrze znają polską rzeczywistość.

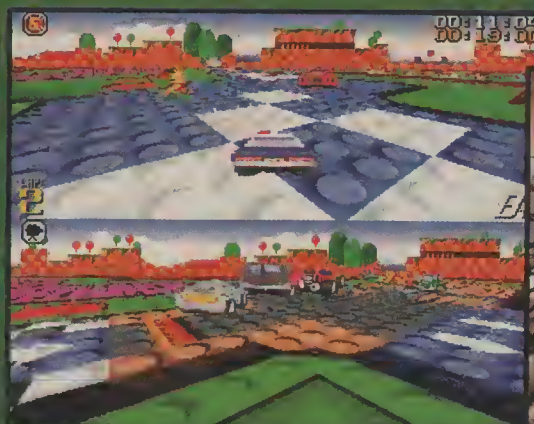
Iza



Dystrybutor:

LK AVALON

ul. Targowa 1 pok. 1104
35-064 Rzeszów
tel. (17) 522-707



Wsiadasz do swojego wozu, przekręcasz kluczyk w stacyjce i spokojnie czekasz, aż trzy światełka mrgną na zielono. Razem z Tobą czeka siedmiu przeciwników, którzy także grzeją silniki swoich maszyn i marzą o zwycięstwie. Jediną regułą jest dojechanie do mety. Nieważne, w jaki sposób osiągniesz ten cel. Nie zważaj na ludzi na drodze lub poboczach, ani na przeciwników, albowiem rozpoczął się - **Xtreme Racing!**

Ci z Was, którzy uważnie czytają kolejne numery SGK, zapew-

szej wersji wyścigów. Potem wystarczy już tylko kliknąć na instalator upgrade'u i podać odpowiednią ścieżkę dostępu. Jeśli ktoś nie ma twardego dysku, a czuje się na siłach, może spróbować pobrać się w ręczną robotę i popodmienić odpowiednie pliki na dyskietkach, ale uwaga, niektóre rzeczy mogą się nie zmieścić ze względu na pojemność samej dyskietki.

Przejdźmy do meritum sprawy. Oto wszystkie nowości, jakie daje zainstalowanie nowej wersji XTR

początkujących

8) Nowy wyścig o puchar tzw. DEEEEEEMOOOW Cup.

9) Nowe trasy Volcanic Badlands Bonus tracks, gdzie pałęta się wiele lemmingów.

10) Zwiększenie szybkości gry (na Amigach z dodatkowym FAST RAM).

Przyznasz sam, że jest tego sporo. A przecież do tego dochodzą jeszcze wszystkie rzeczy znane z wcześniejszej wersji. Czyż życie nie jest piękne? Oczywiście, wymagania sprzętowe nie mogą



Ogólnie muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem. Program prezentuje się fenomenalnie (szczególnie na szybszych Amigach). Możliwości dostosowania gry do własnych wymagań oraz sterowanie kamerą zewnętrzną, a także sposób, w jaki traktują nas, Graczy, ludzie z tandemu Black Magic i Siltunna Software Ltd - te fakty mówią same za siebie. W tej sytuacji pozostaje mi tylko pogratulować programistom udanego produktu, a nam, Graczom, życzyć szerokiej drogi i... gumowych drzew!

Sebastian Babczyński
„Muad'Dib“



być tu niskie, ale i tak prędzej czy później rozszerzenie „przyjaćlółki” stanie się nieuchronne. Poza tym dla XTR naprawdę warto zakupić kartę turbo i trochę dodatkowego RAM-u, aby móc rozkoszować się jazdą na pełnym ekranie, przy pikselach 1x1 i 50 klatkach animacji. Posiadaczom „golych” A1200 pozostaje zaś gra na małym ekranie ze zmniejszonymi szczegółami otoczenia.

Autorzy zapowiadają wypuszczenie kolejnego upgrade'u, tym razem z 20 (!) nowymi trasami (niektóre z nich możesz podziwiać na screenach) oraz edytorem, dzięki któremu, każdy będzie mógł w domu osobiście zaplanować najbardziej zabójczą i nieprzejezdną trasę. Niestety, ta przyjemność, według zapowiedzi, ma już kosztować.

XTREME RACING

(UPGRADE)

Producent: Black Magic/Siltunna Software Ltd.

ne zauważyli, że opis do XTR gościł już na naszych łamach kilka miesięcy temu (nr 3-4/96). Jeśli ktoś się jeszcze nie domyśla, był to opis wersji pierwotnej tych znakomitych wyścigów. W międzyczasie autorzy z Siltunna Software Ltd. wypuścili kilka dodatków do tejże gry.

Najważniejszy z nich znajduje się na płycie AMINET 12. Jest to tzw. upgrade w wersji 1.1 (podczas odpalania gry pojawia się wiadomość, że jest to wersja 2.0, co wydaje się trochę dziwne, gdyż w grze i w dokumentacji jest inaczej). Oczywiście, całość spakowana jest archiwizem LHA i aby sobie zagrać, potrzebny jest twardego dysku lub ok. 2.5 MB RAM do utworzenia odpowiednio dużego RAM DISC-u (po rozpakowaniu ok. 1.6 MB). Dodatkowym wymogiem jest obowiązek posiadania pierws-

1) Możliwość automatycznego zgrzywania na dysk najlepszych wyników

2) Program do wyświetlania najlepszych czasów, działający w multitaskingu, pod systemem (na razie w wersji beta).

3) Możliwość podłączenia 4 player adaptor, dzięki czemu grający na jednym komputerze wszyscy mogą korzystać z joysticków (niestety, nie działa z joy-padami).

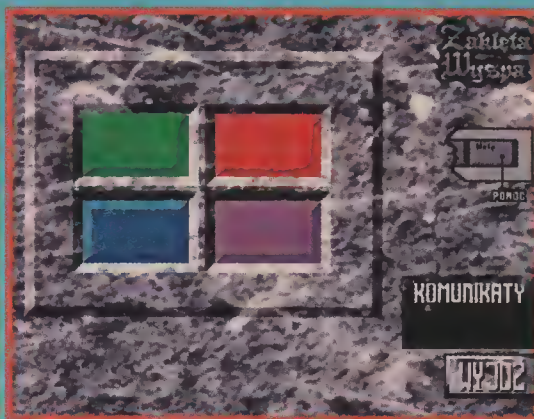
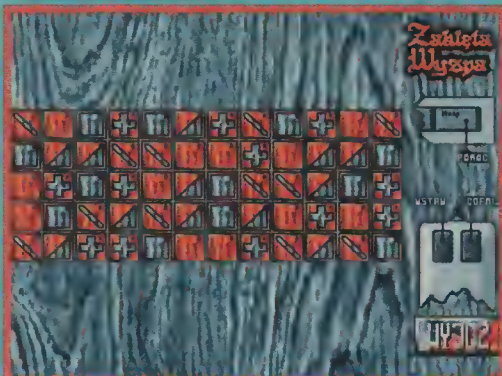
4) Nowe bronie i bonusy.

5) Podrasowanie broni już istniejących.

6) Większe różnice pomiędzy poszczególnymi autami w przyśpieszeniu, prędkości itp.

7) Łatwiejsza kontrola nad pojazdem (to dla





Kraina Aldeoria znana była ze swej wspaniałości i bogactwa. Na jej obszarze znajdowało się 30 wiosek oraz dwa zamki. W pierwszym z nich, jasnym i wspaniałym, mieszkał władca tej krainy wraz ze swą jedyną córą, Andorą. Drugi zamek zamieszkiwał czarnoksiężnik, niejaki Mendor. Ten ostatni był, jak się to mówi, czarną owcą w całej Aldeorii. Gdy piękna księżniczka dorosła, król postanowił wydać ją za mąż. Nasz znajomy czarnoksiężnik także poprosił o rękę Andory, lecz co tu dużo mówić, dostał po prostu kosza. Oczywiście, odmowa rozwścieczyła Mendora, który w zemście wysłał swe demony, aby pozajmowały wszystkie 30 wiosek, a księżniczkę uwięził w swoim zamku. W tym miejscu wkraczasz do akcji jako śmiały, który musi uwolnić księżniczkę i pokonać Mendora. Nic prostszego!

Zaklęta Wyspa, wbrew temu, co można sądzić z tytułu, nie jest wcale grą przygodową ani platformową. Jest po prostu grą logiczną (choć autorzy sami napisali, że

przygodowo-logiczną). Owo porwanie księżniczki, jest tylko pretekstem, aby zachęcić Cię do gry. Jak pamiętasz, w Aldeorii znajduje się 30 wiosek. Każda z nich została przez jed-

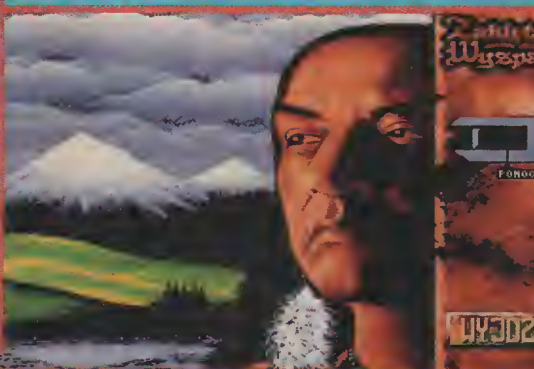
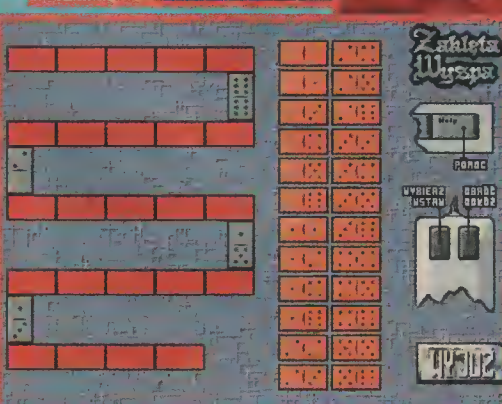
ną furę, dzięki czemu praktycznie każdy znajdzie tu coś dla siebie. Zaznaczyć też trzeba, że poszczególne zadania różnią się między sobą także poziomem trudności. Jedne zagadki rozwiążesz

w ciągu kilku minut, inne mogą zająć Ci sporo czasu.

Dotychczas wydawane w Polsce gry logiczne były zazwyczaj niedopracowane i co tu dużo mówić - nudne. Z **Zaklętą Wyspą** jest inaczej. Grupa Illusion, twórcy gry, stanęli na wysokości zadania, oddając w ręce graczy prawdziwe cacko. W dodatku patronat nad tym przedsięwzięciem, czyli rolę wydawcy, przejęła znana amigowska firma - Twin Spark Soft (to ci od **Ubeka**, Amitektu oraz wielu innych świetnych programów na Amisję). Słowem, gorąco polecam grę zarówno tym z Was, którzy uwielbiają gry logiczne, jak i tym, którzy jeszcze nie zasmakowali w tego typu grach. Po prostu - warto.

Sebastian Babczyński
Muad'Dib

Producent: Twin Spark Soft



Obecny rok jest z pewnością bardzo udany dla zawodowych kierowców. Wyścigi samochodowe ukazują się w dużej ilości i wyróżniają nowe trendy w odwzorowywaniu symulacji oraz grafice. Wystarczy spojrzeć na *The Need for Speed, Screamer*, czy *Fatal Racing*. W chwili obecnej zauważamy jednak pewną zmianę w ukie-
runkowaniu gier tego typu. Efekt związany jest z coraz poważniejszą ekspansją konsol, na których programy motoryzacyjne stanowią temat wiodący. Chodzi mianowicie o zarzucanie części realizmu na rzecz zabawy. I tak oto powoli kłopoty samochodów i skomplikowane klawiszologie zastępują proste modele samochodów nie mające zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością. Co więcej, czasami autorzy wymyślają wszystko

i teraz. Przekonująca gra aktorska oraz niezbędna w takich wypadkach szczypta humoru gwarantują miłą oprawę towarzyszącą wyścigom. Niezbyt długie wprowadzenie wyjaśnia pokrótce cel zmagania (zup-
pełnie jakby to było potrzebne). Ponownie masz przed sobą kilka tras, których pokonanie stanowi warunek ukończenia programu. Zasadniczym zmianom uległ jednak sam profil jazdy, o czym przekonujesz się zaraz po rozpoczęciu zabawy. W pierwszej części głównym elementem szaleństwa na szosie była walka między samochodami. Właściwie wygranę jej oznaczało zwycięstwo końcowe, bowiem każdą chwilę na torze spędzałeś w towarzystwie jakiegoś przeciwnika, który zaw-

na pewno Cię nie zawie-
dzie.

Sama jazda została przedstawiona dość prosto i, jak już wspomniałem na początku, z pewnością nie jest szczytowym osiągnięciem w dziedzinie symulacji. Sterowanie należy do szalenie prostych: kursory służą do kierowania samochodem, a oprócz tego występują klawisze obsługujące broń. Kamera śledząca trasę Twojego bolidu została umieszczona z tyłu, nieco powyżej dachu, dzięki czemu widzisz nie tylko najbliższe otoczenie, ale i dalsze odcinki toru. Czasami, zwłaszcza po uderzeniu w bandę i zatrzymaniu się, widok miejsca akcji ulega na chwilę zmianie, ukazując Twój bolid od przodu. Jest to udany zabieg, wprowadzający do rozgrywki elementy właściwe filmowi.

Jak już wspomniałem, przeciwników masz siedmiu, którzy, co bardzo ważne, nie czyhają, aby Cię zabić, lecz usiłują po prostu dojechać do mety na pierwszej pozycji. Twoim zadaniem jest do tego nie dopuścić, zarówno poprzez sprawniejszą jazdę, jak i użycie broni pokładowej. Tej masz kilka rodzajów. W jej skład wchodzi działka (skąpa ilość amunicji), miny, a także zbiorniki oleju rozlewanego podstępnie na środku drogi. Rzecz jasna, przeciwnik dysponuje podobną techniką, więc trzeba uważać. Poza tym na jezdni leżą porozrzucane tu i tam niespodzianki: dodatkowa ilość sprzętu bojowego, tarcze, ładunki wybuchowe. Te ostatnie przyczyniają się do eliminacji Twoich oślon, zatem winienes omijać je szerokim łukiem.

Wyścig jako taki jest dynamiczny i dostarcza niemałych wrażeń. Przyczynia się do tego bardzo dobra i wyszukana grafika, ładna muzyka, a także wysoki poziom sztucznej inteligencji. Co

więcej, do brania udziału w kolejnych pojedynkach zmusza także chęć zobaczenia kolejnych wstawek filmowych, które prezentują się całkiem okazale. Drobną wadę stanowi fakt, iż gdy akurat nie widać na horyzoncie żadnych konkurentów, jazda po dobrze znanej drodze staje się monotonna i nużąca. Jest to, jak sądzę, brzemie wyniesione z poprzedniej części, którego nie udało się całkowicie usunąć. Poza tym, oczywiście, program może się podobać. Jest dopracowany i przyjemny, choć zapaleni miłośnicy realizmu nie znajdą tu wiele dla siebie. Jeśli nie należysz do tych ostatnich, śmiało możesz spróbować swych sił w zmaganiach z przeciwnościami losu. Szerokiej drogi!

Piotr Biłski
„Alien“

Producent: Mindscape

megarace

od początku do końca: samochody, ich charakterystyki oraz trasy. Śmiem nawet twierdzić, iż podobne praktyki będą coraz częstsze. Przykładem podobnej polityki jest najnowszy program Mindscape pt. **Megarace 2**. Część pierwsza, starsza o półtora roku, pomimo iż została wydana na rewolucyjnym wówczas nośniku, tj. CD-ROM, nie odniosła wielkiego sukcesu. Jej podstawową wadą była monotonia, lub jak kto woli, po prostu nuda. Okazało się wtedy, że nie wystarczy dobre wykonanie, potrzeba również nieco sensu oraz intrygi. Czas, który upłynął od tamtych wydarzeń, autorzy wykorzystali na opracowanie projektu od nowa, usuwając usterki. Wreszcie uznali, że czas najwyższy ukazać światu efekt swojej kilkumiesięcznej pracy.

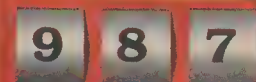
Na początek miła niespodzianka. Od razu wita Cię znany skądinąd prezydent, którego miałeś okazję podziwiać w *Megarace*. Trzeba przyznać, że sekwencje z jego udziałem stanowiły mocną stronę poprzednika, tak też jest

zicie usiłował zepchnąć Cię z trasy. Takie podjęcie do tematu powodowało zatarcie idei wyścigu i czyniło go polem bitwy. Tym razem autorzy zorientowali się, iż ewentualna walka powinna być jedynie dodatkiem do obfitującej we wrażenia przejażdżce. Tak też się dzieje, bowiem **Megarace 2** prezentuje schemat bardziej pasujący do tytułu.

Jesteś zatem jednym z ośmiu konkurentów do tytułu mistrza, a przed Tobą stoi szereg różnorodnych torów rozsypanych po całym świecie. Każdy z nich charakteryzuje się inną długością oraz ilością zakrętów i rozwidleń. Trzeba przyznać, że trasy sprawiają bardzo dobre wrażenie ze względu na swoją „trójwymiarowość”. Bardzo rzadko przyjdzie Ci jechać po prostej drodze. Najczęściej będzie to pędzenie przez wzgórki, doliny i tunele, które przy odpowiedniej szybkości czynią rozgrywkę niezapomnianą. Właśnie, że wyścig toczy się w niezwykle efektownej scenerii. Raz są to góryste krajobrazy Tybetu, kiedy indziej niebezpieczna dzielnica Bronxu. Pod tym względem gra



Megarace 2



ZRĘCZNOŚCIOWA



486 DX
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:

Optimus Bis

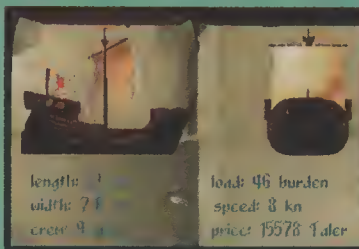
ul. Kopernika 10/12
Częstochowa
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39



W pogoni za nowymi programami często zapominamy o grach, które być może nie są najświeższej daty, ale wciąż mogą dostarczyć sporo dobrej zabawy. Problem w tym, że nawet jeśli ktoś przypomni sobie o jakimś tytule sprzed roku, to szanse na jego zdobycie są najczęściej nikłe. W takim przypadku najlepszym rozwiązaniem jest nabycie składanki, dzięki której w jednym opakowaniu otrzymujesz kilka gier. Dzięki uprzejmości firmy Techland do ŚGK trafiła ostatnio taka właśnie składanka opatrzona wymownym tytułem **Perfect Strategy**. Znajdziesz w niej trzy programy: **Battle Isle 2**, **Titan's Legacy** oraz **The Patrician**. Zaczniemy od pierwszej, moim zdaniem, najsilniejszej gry z tej kolekcji.

Battle Isle 2

Pomimo upływu lat jest to wciąż jeden z najlepszych programów strategicznych, jakie kiedykolwiek powstały. Bazujący na mapie zbudowanej z heksagonalnych pól, bogaty w różnego rodzaju jednostki bojowe, z grafiką, która wciąż jeszcze może sprostać rosnącym wymaganiom graczy, **Battle Isle 2** oferuje możliwość rozgrywania niekończących się, emocjonujących bitew. W tych morderczych zmaganiach Twoim przeciwnikiem jest Titan-Net, owładnięty manią wielkości zbzikowany komputer, który postanowił zawiadnąć pewną planetą. Władający nią ludzie uświadomili sobie, iż nie są w stanie wygrać z nim wojny i dlatego sięgnęli do pomocy specja od wygrywania bitew, Vala Harris, w skrócie - Ciebie. Na początku Twoje zadanie jest stosunkowo proste. Bitwy nie trwają zbyt długo, gdyż siły wroga zaskoczone Twoim nagłym atakiem nie grzeszą walecznością. Również liczba obiektów, które musisz zająć jest



raczej skromna, podobnie zresztą jak liczba jednostek biorących udział w walce. Jak to jednak zwykle bywa, im dalej uda Ci się dotrzeć, tym większy napotkasz opór. W późniejszych etapach gry będziesz musiał zdrowo wysilać mózgowicę, aby osiągnąć kolejne zwycięstwo.

Battle Isle 2 oferuje ponadto opcję gry dla kilku uczestników. Dopiero wówczas widać, jak wspaniale można się bawić przy użyciu zdawałoby się tych samych sił, które wcześniej brały udział w pojedynku człowiek-komputer. Sojusze, zdrady (skąd ja to znam?), wspólne ataki, dobijanie osłabio-



zultacie czego rozpoczęło się coś na kształt wojny domowej... To jednak dopiero początek, gdyż już wkrótce czeka Cię spora niespodzianka.

W **Titan's Legacy** znajdziesz kilka nowych rodzajów wojsk, oraz kilkanaście nowych, czekających na rozstrzygnięcie bitew. To w zasadzie wszystko, co uległo zmianie. Reszta zasad po staremu. W sumie **Titan's Legacy** to kolejne kilkanaście godzin świetnej strategii.

The Patrician

Ostatnią pozycję w kolekcji **Perfect Strategy** stanowi **The Patrician**. Zabawa, jaką proponu-



możesz do niej zaprosić kilku znajomych. Granie przy jednym komputerze mimo, iż trochę niewygodne, też ma swoje plusy: wystarczy zapuścić żurawia, aby odkryć tajemnice przeciwnika.

* * *

Jak już wspomniałem na początku, siła składanek tkwi w tym, że oferują one gry „stare, ale jare”. Oczywiście, na kompaktce takim zazwyczaj znajdują się także pozycje nieco gorsze, ale takie już są prawa rynku. W sumie wydatek i tak zwraca się z na-

PERFECT STRATEGY

Producent: Instant Access

wiązką, gdyż otrzymujemy kilka gier w cenie jednej nowości. W przypadku **Perfect Strategy**, moim zdaniem, mamy do czynienia z rzeczą wyjątkową, gdyż wszystkie trzy pozycje zasługują na uwagę i miłośnicy strategii powinni czuć się usatysfakcjonowani.

I jeszcze jedno. Trudno ocenić trzy gry jednocześnie, dlatego w melce podaję umowne noty, będące wypadkową zalet i wad zawartych na krążku tytułów. Po szczegółowe informacje i solidną ocenę pojedynczych produktów odsyłam do archiwalnych numerów ŚGK.

Plotr Orchołski

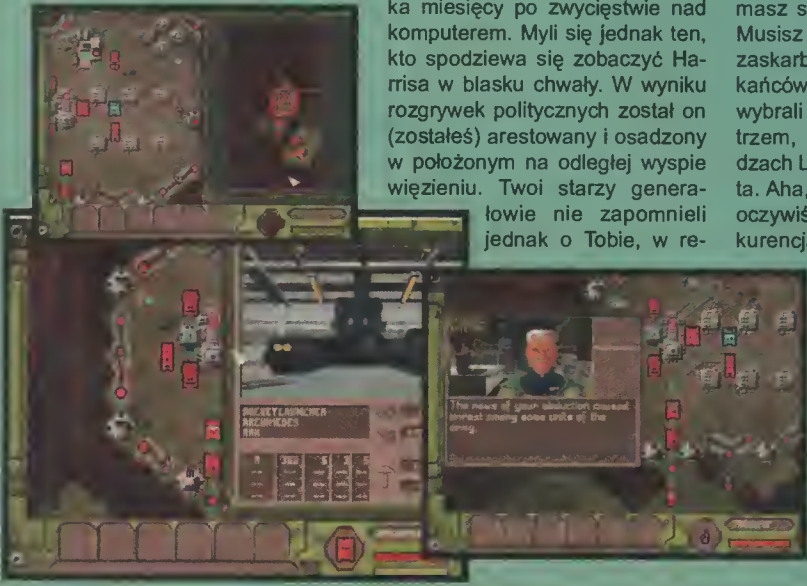
nych graczy - te elementy gry stanowią o tym, że **Battle Isle 2** może stać się zarówno zarzewiem konfliktów, jak i nowych przyjaźni. Jest to w każdym razie znacznie ciekawsze od nieco jednostajnego pojedynku z komputerem. W sumie **Battle Isle 2** zapewnia zabawę na długie godziny, zaś gdy w końcu uda Ci się zdobyć główną bazę Titan-Neta, możesz spokojnie przyszykować się na spotkaniem z kontynuacją gry, o której poniżej.

Titan's Legacy

Akcja gry rozpoczyna się w kilka miesięcy po zwycięstwie nad komputerem. Myli się jednak ten, kto spodziewa się zobaczyć Harris w blasku chwały. W wyniku rozgrywek politycznych został on (zostałeś) aresztowany i osadzony w położonym na odległej wyspie więzieniu. Twoi starzy generałowie nie zapomnieli jednak o Tobie, w re-

je ta gra, różni się diametralnie od dwóch poprzednich programów. Nie znajdziesz w niej żadnych olbrzymich bitew, elektroniki, czołgów, ani tym bardziej robotów. Zamiast tego masz swój statek do podróży morskich, mnóstwo pomysłów na dobre interesy, a w perspektywie wpływy i władzę w Lidze Hanzeatyckiej. Ta działająca w średniowieczu organizacja skupiała szereg miast położonych na wybrzeżu Morza Bałtyckiego i jako taka niemal całkowicie zmonopolizowała handel w tym rejonie. W tamtych czasach nieomal każdy władca marzył o położeniu ręki na olbrzymich dochodach Ligi. Ty masz szansę zrobić to samemu. Musisz „jedynie” zdobyć majątek, zaskarbić sobie zaufanie mieszkańców swojego miasta tak, aby wybrali Cię oni swoim burmistrzem, potem zasiąść we władzach Ligii, a dalej już droga prosta. Aha, na tej drodze czekają Cię oczywiście piraci, sztormy i konkurencja, słowem wszystko po staremu.

Opanowanie zasad gry nie nastręcza zbyt wielu problemów. Poruszasz się pomiędzy różnymi ekranami dokonując zakupów, remontując swoje okręty, prowadząc rozmowy, a od czasu do czasu tocząc również bitwy morskie. Aby urozmaicić sobie zabawę,



Perfect Strategy

7 6 9

STRATEGICZNA

PC

386 25MHz
CD-ROM

Dystrybutor:

Techland
Poleczew 105
63-405 Sienozwice
tel. (064) 34-78-13

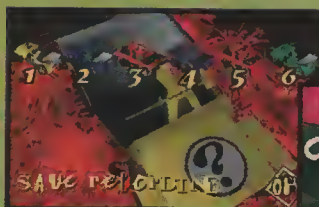
Obserwując przez jakiś czas rynek gier, dochodzę do wniosku, który dla jednych okaże się budujący, a dla innych wprost przeciwnie. Otóż coraz więcej pojawia się oprogramowania stanowiącego niezwykle prostą rozrywkę, przeznaczoną głównie dla odbiorców nie mających wielkich ambicji i chcących po prostu się rozzerwać. Stosunkowo rzadko ukazują się prawdziwe strategie czy symulacje. Na pewno takie zjawisko przyczynia się do zwiększenia grona miłośników komputera, jednakże czy nie tęsknisz czasem za dobrymi, starymi czasami, kiedy to w „poważnych” produkcjach można było przebieierać? Niestety, te lata już odeszły i należy dostosowywać się do zaistniałej sytuacji. Dzisiaj chciałbym omówić jedną z gier nowszej ery, w której wszelka konieczność myślenia została zastąpiona przez zdolności manualne. Mam na myśli **Big Red Racing**.

ka elementów z każdego wymienionego rodzaju. Co więcej, przesuwaniu kolejnych kandydatów towarzyszą króciutkie sample mowy, niezwykle ciekawe i zabawne. Wiele z nich przypomina słynne teksty z kreskówek Warner Bros z cyklu „Bugs Bunny” („Królik Bugs przedstawia”). Po dokonaniu ustaleń w tej materii przychodzi czas na wybór miejsca akcji, tj. wyścigu. Występuje bardzo wiele tras znajdujących się w różnych krajach (i nie tylko), charakteryzujących się odmiennymi sceneriami. Schemat rozgrywki przypomina starego **Lotusa**, z tym że tutaj możesz osobiście wybrać kolejność pokonywanych tras.

Po takim wstępie należy już tylko rozpocząć wyścig. Bierz w nim udział kilku zawodników, zwykle dostatecznie dużo, by zmusić Cię do poważniejszego wysił-

poszczególnymi pojazdami zależą od ich przeznaczenia (np. małą szybkość rekompensuje zwrotność). Co więcej, przed każdą jazdą masz do wyboru więcej, niż jedną maszynę. Oczywiście, o selekcji decydują w głównej mierze upodobania estetyczne oraz rodzaj scenerii. Tych ostatnich masz również sporo, przy czym do ciekawostek należy wyścig nad... powierzchnią Wenus. Jest to cecha wyróżniająca **Big Red Racing** spośród innych gier tego typu i dodająca mu uroku.

Wróćmy do jazdy, która obfituje w niemałe wrażenia i zwroty



BIG RED RACING

cing, stanowiący ostatnie dzieło firmy **Domark**. Praca nad nim trwała dość długo, o czym świadczy fakt przesunięcia premiery, niemniej, przynajmniej otwarcie, warto było czekać.

Jak sam tytuł wskazuje, oto masz kolejną szansę stanąć do walki o palmę pierwszeństwa w zawodach samochodowych. Wyścigi te należą do dość nietypowych, bowiem dotyczą nie tylko lądu; poza tym zadziwia pula oddanych do Twojej dyspozycji pojazdów. Zaczniemy jednak od opcji programu. Masz tu możliwość jazdy samemu lub z kolegą (dzięki „split screen” także na jednym komputerze), możesz też zdefiniować klawisze, a także dokonać ustawień związanych bezpośrednio z jazdą (odległość kamery śledzącej przebieg wydarzeń oraz wrażliwość na uszkodzenia). Następny ekran pozwala Ci na wybór swego zawodnika, koloru samochodu oraz logo. Istnieje tu niemała swoboda, bowiem autorzy przygotowali kil-

ku. Ponadto prowadzenie samochodu (nie mówię o sterowaniu) należy do dość nietypowych, gdyż pojazdy zostały generalnie wyważone tak, aby reagować na najlżejsze naciśnięcie klawiszy. Z początku może to sprawić nieco problemów i wymaga wprawy. Nie dziw się zatem, jeśli zaraz po starcie wylądujesz na pierwszej z brzegu bandzie. Dodatkowe utrudnienie stanowi fakt, iż praktycznie nie widać trasy dalej, niż na kilkanaście metrów (chyba, że jest to zjazd), przez co jako takiego wyrobienia nabywa się dopiero po zapamiętaniu toru, włącznie ze wszystkimi zakrętami i pułapkami. Nie ma co oczywiście liczyć na prostą i przyjemną drogę, skoro przedstawione wehikuły przygotowane do rajdów terenowych. Masz tu jeepy oraz amfibiopodobne wanny na kółkach, bardzo dobrze spisujące się podczas pokonywania przeszkód wodnych, a to dopiero początek! Dalej są skutery wodne, spychacze, śmigłowce, a nawet statki kosmiczne (!). Różnice w osiągnięciach między

Producent: Domark

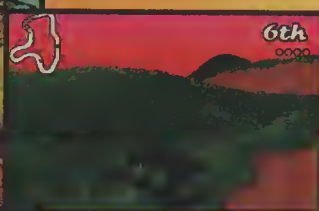
akcji. Wyścig nie byłby wyścigiem, gdyby nie zawierał dodatkowych utrudnień związanych z przeszkodami na trasie. Co powiesz na wysoką skocznicy? Co prawda, w omawianym programie bolidy skaczą przy byle podjeździe, jednak są również określone miejsca, np. podczas przekraczania rzeki, kiedy trzeba, że się tak wyrażę, nabrać wysokości. Lot nad krajobrazem i przeciwnikami wygląda efektownie, jednak trzeba uważać, aby nie przewrócić się do góry nogami, wtedy bowiem następuje „game over” - od razu, zresztą. Podobny koniec czeka Cię, gdy zbyt mocno uderzysz o bandę. Sam efekt impaktu należy do dość dziwnych. Pojazd odskakuje w wyniku zderzenia dość wysoko i... jedź dalej. Oczywiście wielkość uszkodzeń zależy od początkowych ustawień, niemniej zjawisko wskazuje na swego rodzaju naginanie rzeczywistości.

Grafika programu jest dość ładna, choć niestety, wektorowa. Toporne kształty rekompensuje bogactwo szczegółów, lecz po wrażeniach serwowanych przez **The Need for Speed** z pewnością czuje się pewien niedosyt. Bardzo ciekawe tła tworzą niezapomniane scenerie, np. zachodzące słońce w Japonii. Żeby było ciekawiej, można wyjechać

poza obręb trasy i zwiedzić cały teren przygotowany przez autorów. Miło mieć świadomość, że nie trzeba jeździć tylko w obrębie zaznaczonego pasa trasy. Muzyka nie ustępuje oprawie wizualnej, choć główną cechą charakterystyczną tejże są bardzo przyjemne i zabawne sample mowy. Ogólnie rzecz biorąc, uznaję **Big Red Racing** jako dość udaną grę zaskakującą pod względem nowatorstwa i zapewniającą wiele godzin rozrywki.

Na koniec chciałbym podzielić się z Tobą pewną kwestią, która nie daje mi spokoju. Skąd nazwa programu? Człony „big” i „racing” rozumiem doskonale, gdyż są zgodne z profilem produktu. Jednak skąd „red”? Czyżby było to nawiązanie do epoki komunizmu? A może chodzi o kolor dominujący w wielu sceneriach? Gdybyś zatem miał jakiś pomysł, konieczne o tym napisz. Ze swojej strony dziękuję już za uwagę i zapuszczam silnik swojej kopary. Za chwilę zielone światelko oznajmi początek kolejnej walki o pierwsze miejsce. Brrrrr...

Piotr Biłski
„Alien”



Big Red Racing

7 8 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

486
8 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor:

Mirage Software

ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77



jak nie-
trudno
dojść, pro-
gram z ga-

tunku adventure, który chwali się posiadaniem wszystkich tych cech na najwyższym poziomie. Czy tak jest w rzeczywistości?

Odpowiednio długie wprowadzenie ujawnia odbiorcy, w czym tkwi problem. Przypada Ci rola Buda Tuckera, młodego chłopaka kierują-

cego niewielką pizzerią. Jego życie toczyłoby się nadal spokojnym trybem, gdyby nie pewien przyjaciel bohatera, profesor Goonhilly. Wynałazł on mianowicie (tak to już jest z tymi naukowcami) niezwykłą maszynę do powielania przedmiotów. Potrafiła ona każdą materię zduplikować i dwukrotnie zwiększyć jej ilość. Nie muszę chyba wyjaśniać, jakie skutki niesie ze sobą podobne odkrycie. W tym miejscu na scenę wkroczył Czarny Charakter uosabiany przez geniusza zbrodni, Dicka Tate. Bez zbędnych ceremonii porwał on profesora (tak to już jest z tymi złoczyńcami), by ten przygotował dla niego więcej podobnych urządzeń. Tak oto zaczyna się Twoja przygoda. Musisz bezzwłocznie wyruszyć na poszukiwanie uprowadzonego wynalazcy i odbić go z rąk terrorystów (tak to już jest z tymi bohaterami).

Program jest tradycyjną grą przygodową ze wszystkimi tego konsekwencja-

mi. Nie znajdziesz tu żadnych awangardowych rozwiązań, jak choćby w **Gabriel Knight 2**. Perspektywa, z której ukazuje się głównego bohatera, znana jest już od dawna z bardzo wielu programów. Masz zatem kolejne plansze, na których niewielkich rozmiarów Bud ma do wykonania określone zadania. Generalnie cała gra toczy się w dziwnym miasteczku

tać, że dzisiejsze superprodukcje działają już w wysokich rozdzielczościach. Miłą niespodzianką będzie za to dla Ciebie muzyka, stanowiąca tło rozgrywki. Jak już wspominałem, głównym atutem gry jest digitalizacja mowy. Głosów używało wielu aktorów, którzy z pewnością znają się na swoim fachu. Dzięki temu bardzo ważny element, jakim jest atmosfera, został podtrzymany. W **Bud Tucker...** gra się po prostu przyjemnie, sympatycznie. Swój udział ma tu spora dawka humoru, zawarta w dialogach i sytuacjach, jednakże dla gier przygodowych... to już standard.

BUD TRUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Producent: Merit Studios

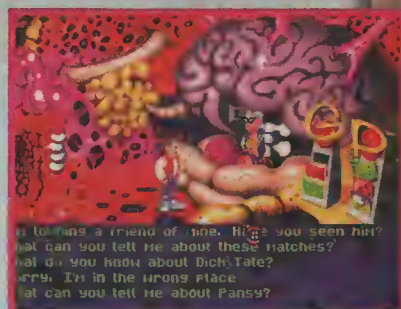
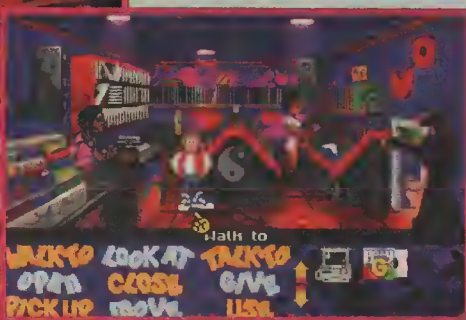
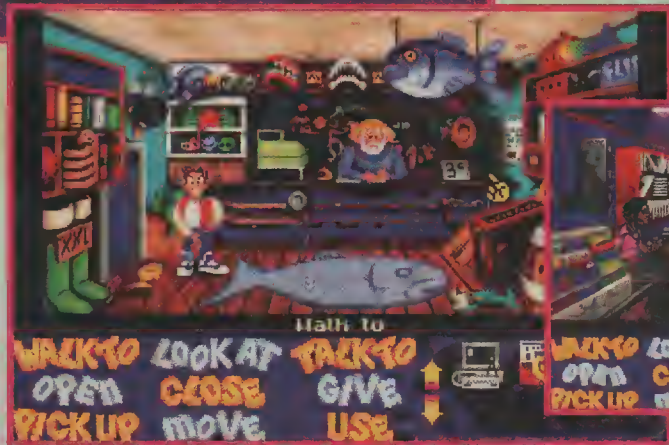
Barryville, nie dziw się zatem, jeżeli spotkasz tu samych ekscentryków. Są nimi: Sparky obsługujący sklep fotograficzny, diaboliczny dentysta, dumny lord Royston i wielu, wielu innych. Ze wszystkimi da się przeprowadzić konwersacje, oczywiście non stop „mówione na głos”, przez co podobne operacje stają się przyjemniejsze. Głosami aktorów producent się zresztą szczyci i w tym przypadku jest to chłuba uzasadniona. Interfejs użytkownika nie należy do oryginalnych, lecz dzięki temu jest czytelny i prosty w obsłudze. Masz 12 standardowych akcji do przeprowadzenia, wszystkie znane już z innych produkcji. To chyba wszystko, co da się powiedzieć o strukturze gry. Intrygę zbudowano całkiem nieźle, dzięki czemu nuda Ci nie grozi. Grafika, niestety, nie zachwyca nowatorstwem, czy przynajmniej ciekawymi rozwiązaniami. Jest to zwykła VGA stworzona w stylu przywodzącym na myśl **Simon the Sorcerer** lub **Maniac Mansion**. Oczywiście, trzyma poziom i nie ustępuje pod tym względem konkurencji, warto jednak pamię-

Zapewne czytasz ten tekst i zastanawiasz się, czy program warto kupić. Jeśli nigdy wcześniej nie brałeś udziału w podobnej zabawie lub też jesteś maniakiem, powinienesz zaryzykować. Z pewnością warto. Jeśli natomiast szukasz tu czegoś odmiennego, raczej się zawiedziesz. Choć dzieło wykonano pieczołowicie i dokładnie, brak tu oryginalności, błysku, który powoduje, że siedzisz przy komputerze całe dni (i noce). Dlatego tylko ocena dobra.

Piotr Bilski
„Alien”



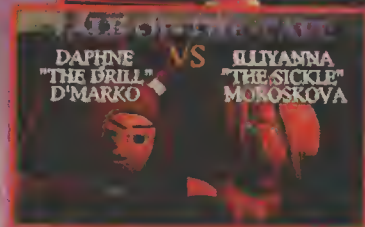
Zamiast rozpocząć tekst tradycyjnym wstępem, zadam dość intrygujące pytanie: dlaczego ludzie tak lubią grać w przygodówki? Programy wymienionej dziedziny odznaczają się kolorową grafiką (warunek konieczny, jak powiedziałby matematyk), rozbudowaną, choć linearną fabułą, bardzo często humorem, przyjemną muzyką... Podobne elementy dałoby się wymieniać jeszcze długo, poprzestańmy zatem na tym, co zostało już powiedziane. Niewątpliwie gra przygodowa, aby zachwycić odbiorcę, musi spełniać szereg kryteriów dotyczących zarówno oprawy, jak i fabuły, a nawet obsługi. Tak się składa, że mam właśnie pod ręką nowe dzieło panów z Merit Studios pt. **Bud Tucker in Double Trouble**. Jest to,



Czym są bijatki, pisać nie trzeba. Moda na nie rozpoczęła się dobrych kilka lat temu i trwa po dziś dzień. Choć w systemie walk niewiele da się już zmienić, programści serwują nam szereg unowocześnień i oryginalnych pomysłów. Wystarczy porównać wielokrotnie *International Karate* + z jednym z najnowszych dzieł, np. *FX Fighter*. Droga od jednego tytułu do drugiego była długa i wiodła przez dość prymitywne *Street*

Blade), lecz nigdy nie stanowiły podstawy fabuły. Tym razem tak się właśnie stało. W grze wcielasz się w młodą zawodniczkę, która wraz ze swym doświadczonym trenerem pragnie sięgnąć po największe trofeum na świecie w wyżej wymienionym sporcie.

W czasie turnieju potykasz się będziesz z najlepszymi zawodniczkami z całego świata, o których z pewnością słyszałeś (słyszałaś). Cała gra została zaprojektowana



nie mogę jej znaleźć na ekranie. Dopiero po dłuższych oględzinach zauważyłem niepozorną postać, którą zaznacza zielona obwódka. Poza tym jest ona przezroczysta, co z jednej strony pomaga, zwiększając pole widzenia, z drugiej jednak utrudnia, gdyż niełatwo ją zlokalizować. Jeśli przyzwyczaisz się do tak niezwykłego rozwiązania, dalej będzie już przyjemniej.

Walka składa się z rund, z których trzeba wygrać dwie, aby przejść dalej. Zwycięstwo, tak jak w rzeczywistości, możliwe jest na dwa sposoby: punktowo lub przez nokaut. Jeśli przez cały czas rundy nie uda się nikomu powalić przeciwniczki na deski, wygrywa ta, która ma więcej siły, co jest oczywiste. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że podczas starcia nadwątłona energia systematycznie wzrasta i aby wyeliminować oponentkę z gry, trzeba nieustannie zadawać jej celne ciosy. Rodzajów tych ostatnich nie ma co prawda zbyt dużo, lecz czegoś jeszcze wymagać od boksu? Podstawowe uderzenia zostały zaimplementowane, co w połączeniu z bardzo prostą obsługą czyni je ogólnodostępnymi. Mamy tylko sześć klawiszy służących do poruszania się we wszystkich kierunkach oraz odpowiadających za ciosy prawą i lewą ręką. Kombinacja tychże daje czasem wymierne efekty w postaci np. prawego prostego, czy sierpowego. Poza tym trzeba wykazać się już tylko zręcznością w celu unikania wrogich ataków.

Jak widać, myślenia w tym niewiele, ale nie o to przecież chodzi. Warto natomiast wspomnieć o innych elementach, które czynią rozgrywkę przyjemną i odprężającą. Zgodnie z ostatnimi trendami w programie nie brakuje szeroko rozumianego humoru. Przede wszystkim daje o sobie znać grafika, która choć często wygląda dziwnie (przypomina nieco *Ecstację*), jednak prezentuje się bardziej egzotycznie), pasuje do koncepcji stworzonej przez autorów. Większość postaci przedstawionych tu okazuje się być groteską. Stąd nieproporcjonalne części ciała, przeróżne grymasy twarzy, które zaskakują, ale jednocześnie rozbawiają, uświadamiając, iż TKO Boxing to nie tylko krwawa, posępna bitwa na śmierć i życie, lecz swego rodzaju igraszka z odbiorcą. Takich przykładów znajdziesz tu zresztą więcej: jak zareagujesz, gdy Twoja przeciw-

niczka nagle przerwie walkę, wyskoczy do góry i zatańczy kozaka? Poza tym po serii uderzeń możesz zostać na chwilę ogłuszony (ogłuszona), a wtedy nad Twoją głową ukazać się dzwoneczki. Czyż to nie intrygujące?

Wobec tak rozrywkowej formy zadziwiająco pojawiające się co jakiś czas statystyki dokładnie opisujące przebieg zawodów. Zanim przystąpisz do pojedynku, możesz dokładnie przejrzeć dostępne dane na temat oponentów i w określony sposób zaplanować starcie. Po każdej walce natomiast szereg liczb opisuje Twoje postępy. Te elementy przypominają, iż chociaż zawody nie są niebezpieczne dla życia, zwycięstwo w nich nie należy do łatwych.

TKO Boxing należy do nowej generacji gier nie zawierających skomplikowanych interfejsów i zmuszających do ciągłego myślenia. Jego idea jest bardzo prosta, a poparcie jej nowatorskimi pomysłami daje szansę na sukces. Oczywiście fani bijatek mogą być zawiedzeni. To zdecydowanie nie to, co *Mortal Kombat* lub *FX Fighter*, jednak czy wszystko musi trzymać się kanonów? Na korzyść programu działa niezła atmosfera, humor, a także, co raczej niespotykane w tej dziedzinie, możliwość gry przez modem lub sieć. Sądzę, iż jest to dobra propozycja dla odbiorców nie mających zbyt wielkich wymagań i chcących się po prostu rozerwać.

Piotr Biłski
„Alien“

TKO BOXING

Producent: Digital Lobster

Fighter czy *Body Blows*, fotorealistyczne *Antagony* lub *Mortal Kombat*, wreszcie perfekcyjne *Battle Arena Toshinden* czy *Virtua Fighter*. Rzecz jasna, bijatka bijatce nie równa. Tylko w tym gatunku można wyróżnić kilka odmian, takich jak walki z udziałem magii, walki karate czy zwykły boks. Tych ostatnich nie mamy zbyt wiele, dlatego każdy nowy tytuł wita się z zainteresowaniem.

Ryzyko podjęła firma **Digital Lobster**, która zdecydowała się na wydanie programu nowatorskiego. Jego niezwykłość polega przede wszystkim na tym, iż przedstawia właśnie boks, co nie należy do codzienności. Drugi czynnik ma jednak większe znaczenie, gdyż decyduje o niezwykłości idei gry. Bohaterami są bowiem... kobiety! Co prawda, dzielne wojowniczkę występowały sporadycznie w innych produkcjach (*Chun Li* lub *Sonia*

jako coś podobnego do *Mortal Kombat*). Pomiędzy pojedynkami na ringu czekają Cię rundy bonusowe, podczas których można zebrać dodatkowe punkty np. za odpowiednio mocne uderzenie wielkiego cielecego uduca (pełniącego tu funkcję worka treningowego). Pomyślnie ukończenie tych elementów nie jest konieczne, aczkolwiek znacznie poprawia samopoczucie.

Osią rozgrywki są oczywiście starcia z innymi zawodniczkami. Walkę pokazano w niezwykle ciekawy i oryginalny sposób. Chodzi mianowicie o to, że zarzucono tradycyjny punkt widzenia 2D, do tego z boku. Akcję obserwujesz zza pleców swojej bohaterki, lecz nie jest to sceneria trójwymiarowa. Przesuw ekranu związane nierozdzielnie z nią, przez co ganiecie po ringu nie należy do szczególnie ekscytujących. Co więcej, całość wygląda bardzo dziwnie, na co składa się kilka czynników. Pierwszy to niezwykle ustawienie kamer. Drugim jest niezwykle grafika, która może się podobać lub nie. O niej napiszę zresztą nieco później. Trzecia wreszcie sprawa to sam wygląd Twojej podopiecznej. Grając po raz pierwszy stwierdziłem ze zdziwieniem, że



OPTIONS
FIGHT
SOUND
CONTROLS
MULTI-PLAY
DIFFICULTY

TKO Boxing

7

6

7

ZREČNOŚĆ CIOWA



430
8 MB RAM
CD-ROM

Wielu z Graczy przepada wprost za grami przygodowymi. Znalazłoby się też wielu miłośników zręcznościówek. Zatem, jak miemam, połączenie tych dwóch rodzajów dałoby produkt uwielbiany przez dużą część komputerowców (wielu + wielu = duża część). Taki właśnie program stworzyła firma **Audiogenic**. Grę przygodowo-zręcznościową z przewagą tego ostatniego pt. **Exile**.

W klimacie **Exile** wprowadza krótkie opowiadanie SF. Jest to tekst w starym, dobrym stylu, o tym jak to pewien zły pan nabroił i trzeba go będzie powstrzymać. Oczywiście, na którego spada to zadanie, jest oczywiście Gracz.

EXILE

Producent: Audiogenic

Sama gra różni się od innych tego rodzaju produktów, choć można zauważyć pewne podobieństwa do platformówek (choć o przedstawienie akcji gry). Przede wszystkim masz całkowitą - no, prawie całkowitą - swobodę działania. Nie jesteś zmuszony poruszać się tylko w jednym kierunku i zbierać jakichś świecidełek. Poza tym, jak już wspominałem, masz do wykonania ważne zadanie, tak więc nie wystarczy dość do końca poziomu. Ponadto Twój bohater nie porusza się tylko po gruncie; ma również szansę na wykorzystanie odrzutowego

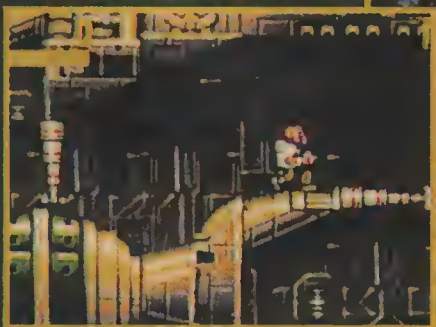
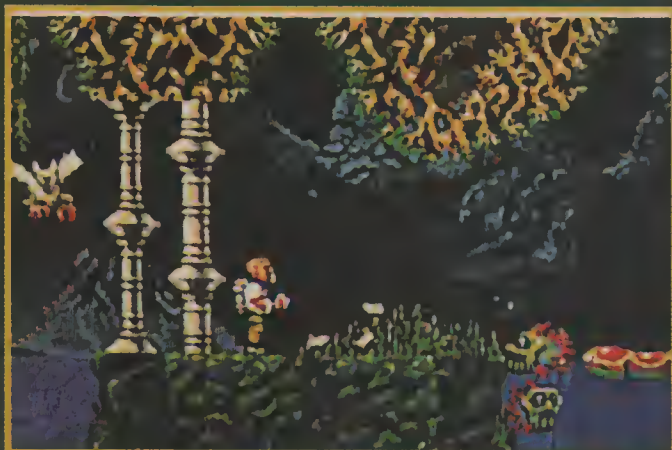
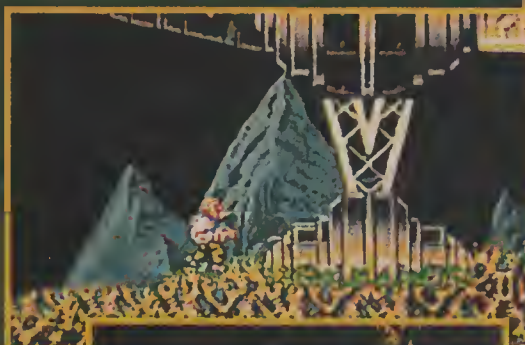
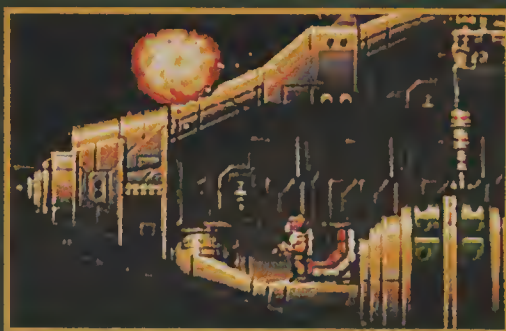
rodzaje broni. Notabene, każda broń posiada zarówno wady, jak i zalety (nie ma giwery doskonałej, ha!). Zaletą jest z reguły potężna siła ognia, zaś wadą zapotrzebowanie na energię. Podczas gry spotkać możesz wiele interesujących obiektów. Czasami są to tylko zwykłe elementy krajobrazu lub części budowli. Odgrywają one często znaczącą rolę, np. drzwi lub zapadnie. Poza obiektami nieruchomymi od czasu do czasu spotkać można roboty oraz stworzenia żywe! Są to przeważnie niezbyt przyjazne istoty, z którymi należy się rozprawić.

Wiele ze spotkanych stworzeń jest w miarę inteligentnych. Możesz próbować je przekupić lub nawet się z nimi zaprzyjaźnić! **Exile** oferuje w tym względzie

ciekawe rozwiązania.

Autorzy wypuścili na rynek dwie różne wersje gry. Jedną z nich przeznaczoną jest na Amigi z układami AGA. Cechują ją wielobarwne i zróżnicowane tła. Także obiekty ruchome są wykonane dobrze. Na ekranie widać 256 kolorów, a animacja jest płynna. W grze istnieje kilka efektów specjalnych związanych z grafiką, np. wiejący wiatr. Prosty pomysł, a jednocześnie skuteczny. Grafika w wersji na starsze Amigi jest dużo gorsza. Autorzy zdają sobie zresztą z tego sprawę, ale zaznaczają, że braki rekompensuje duża grywalność. Trzeba im przyznać, że mają rację. Dużo przyjemności daje dobrze wyważony poziom trudności i wiele możliwości. Ponadto oprawa dźwiękowa jest na wysokim, amigowym poziomie.

Sebastian Klomski



Exile

8 7 8

256 KOLORÓW

1 MB RAM
160 KHz AGA

Dystrybutor:

Techland

Parczen 105
63-405 Sieroszowice
tel. (064) 34-78-13

Waterloo - ktoś nie zna tej nazwy? Bitwa, która rozegrała się tam 18 czerwca 1815 roku, była jedną z tych wielkich potyczek, które zadecydowały o biegu historii, a o losach dziewiętnastowiecznej Europy zwłaszcza. Sojusznicze armie Anglii i Prus, dowodzone przez generałów Wellingtona i Blüchera rozgromiły armię Napoleona. Zwycięstwo jednak nie przyszło łatwo - Bonaparte dysponował wybitną kadrą dowódczą, elitarnymi jednostkami gwardii oraz przewagą liczebną; armia francuska liczyła 71.947 ludzi, podczas gdy alianti dysponowali 67.660 żołnierzami. Co zatem zadecydowało o klęsce Napoleona (której jednym ze skutków było to, że Polska odzyskała niepodległość dopiero ponad sto lat później)? Czy Mały Kapral mógł wygrać? Na te pytania stara się odpowiedzieć trzecia już pozycja ze znacznikiem **Battleground - Waterloo**.

Seria **Battlegroundów** jest już miłośnikom strategii czytującym SGK znana zapewne nienajgorzej, albowiem w numerach 6/96 i 8/96 opisywałem dwa poprzednie **Battlegroundy - Ardennes** i **Gettysburg**. Ku ukontentowaniu tych, którzy jeszcze z wyżej wymienionymi produktami nie zetknęli się, pokrótce przypomnę, na czym zabawa polega. Oto gracz wciela się w naczelnego dowódcę jednej z walczących stron, w tym przypadku Wellingtona lub Napoleona (ech, ta mania wielkości). Rozgrywka toczy się na planszy składającej się z sześciokątnych pól, zwanych też swojsko heksami i podzielona jest na tury składających się z faz - ruchu, ostrzału (ofensywnego i defensywnego oddzielnie) i walki bezpośredniej (szurm piechoty lub szarża kawalerii). Walczy się w poszczególnych scenariuszach, bądź to odzwierciedlających jakiś fragment bitwy, bądź też całą bitwę, ewentualnie rozpatrujących sytuację typu „co by było, gdyby” - na przykład gdyby przyszły posiłki, gdyby przed bitwą nie padało itp. W każ-



dym scenariuszu należy w wyznaczonej ilości tur zdobyć (lub nie stracić) określoną ilość punktów zwycięstwa, które otrzymuje się za zajęcie (lub obronienie) ważniejszych punktów terenowych. I to właściwie wszystko, jeśli chodzi o sens gry - czyli strategia, jakich wiele, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Jak jednak wiadomo, pozory mylą - siłę tej gry (i całej serii) stanowi jej doskonałe wykonanie, zarówno na poziomie merytorycznym, jak i technicznym. Ponieważ program bezpośrednio nawiązuje do popularnych przed laty, zwłaszcza na Zachodzie, symulacji bitewnych rozgrywanych na plastycznych planszach przy-

Realia historyczne przedstawione są tak dokładnie, że program spokojnie mógłby służyć jako podręcznik historii taktyki na jakiejś akademii wojskowej. Oddziały obu stron rozstawione są zgodnie z rzeczywistością; poszczególne pułki mają dowódców takich, jak w 1815; teren został dokładnie odzwierciedlony na ekranie - i tak dalej... Wszystko jest zgodne z rzeczywistością w najmniejszych szczegółach - także sama rozgrywka. I, aż żal mi to napisać, przyjemność płynąca z grania mocno na tym cierpi. Dlaczego? Oto w poprzednich **Battlegroundach** doskonale wy-

ustawianiu oddziałów w odpowiednim szyku i w prawidłową stronę. Na szczęście, z kawalerią nie ma takich kłopotów, ale ona stanowi zwykle jedynie około dwudziestu procent wszystkich jednostek.

Na pewno znajdują się gracze, którym spodobą się to dążenie do maksymalnego realizmu - zapaleńcy taktyki, wielbicieli epoki napoleońskiej, miłośnicy grania figurkami na planszy. Niestety, przeciętny pozeracz strategii może nie strawić tego dania, nawet jeśli z przyjemnością pochłoniął dwa poprzednie **Battlegroundy** - zwłaszcza, że przez jakieś niedopatrznie programistów grafika wyczuje się z kompaktu obrzydliwie wolno (nie było tego w poprzednich częściach). Przypominają mi się czasy, gdy na Amidze 500 galem w **UFO** i pomiędzy poszczególnymi kolejkami w czasie bitwy miałem czas, aby wyjść na spacer z psem. Tutaj jest podobnie - jedna faza ruchu nieprzyjaciela może trwać od kilku do kilkunastu minut, w zależności od ilości jednostek biorących udział w scenariuszu. Sposobem na to jest przełączenie widoku 3D na dwuwymiarowy (ble...) albo zainstalowanie wszystkich plików z grafiką na twardej, co zajmuje około 120 meg (a kogo na to stać?). Krótko mówiąc, wyraźnie widać, że sena ewoluuje - ale niestety, wydaje się to być ewolucja wsteczna.

Michał J. Adamczak

Producent: Empire/TalonSoft



pomocy własnoręcznie pomalowanych figurek żołnierzy, z masą tabel, współczynników i rzutów kością, to najpierw na kolana powala grafika - prześliczny, trójwymiarowy obraz terenu, na którym, pośród domków, wzgórz i drzew stoją różnokolorowe regimenty piechoty, oddziały konnicy, batery artylerii czy wozy z zaopatrzeniem. W czasie strzału figurki żołnierzy unoszą karabiny, z łuf leci dym, przeciwnicy padają na glebę - urocze, jeśli ktoś lubi takie widoki, niewątpliwie zaś wyjątkowe w dziedzinie planszowych gier strategicznych. Ci, których nadmierna ilość grafiki rozprasza, też będą usatysfakcjonowani - widok w każdej chwili można przełączyć na klasyczny, przedstawiający mapę sztabową z ułożonymi na niej kupkami żetonów.

Drugą silną stroną gry jest przygotowanie merytoryczne

konanie połączone było z prostotą zasad i obsługi - ot, ruch, strzał, natarcie, wszystko to wykonywane przy pomocy prawego klawisza myszy. W **BG Gettysburg** dodano do tego szyki wojsk i obecność dowódców, podnoszącą morale jednostek, co trochę utrudniło grę, ale zwiększyło realizm. W **Waterloo** programiści poszli na całość - każda jednostka piechoty może przyjąć pięć różnych szyków bojowych, do tego może ustawić się frontem w czterech różnych kierunkach (nieodpowiednio skierowana nie może strzelać), ponadto cały czas należy się troszczyć o to, aby gdzieś w pobliżu wyczołgał się dowódca - a jeśli dodam, że w przeciętnym scenariuszu bierze udział od kilkudziesięciu do kilkuset jednostek piechoty, to obraz będzie już chyba pełen - po trzech rundach człowiek zapomina o aspektach taktycznych rozgrywki, a skupia się wyłącznie na



Battleground Waterloo

8 6 6

STRATEGICZNA

PC

186DX 13 Mhz
3 MB RAM
CD-ROM, Win 3.1/95

Dystrybutor:

MarkSoft
ul. Perzyskiego 2
Warszawa
tel. 663 93 90

DODATEK SPECJALNY SGK 2/96 KONSOLA



DZIŚ SZEFE KUCHNI POLECA:

- Świeżutkie Nintendo 64. Premiera N64 w USA odbyła się 29 września, a więc zaledwie kilka dni przed ukazaniem się tego numeru KONSOLI w kioskach. Oprócz informacji technicznych o N64 są także zapowiedzi 12 gier na tę konsolę.
- Loaded. Strzelanina roku na Playstation. Od lipca dostępna także dla posiadaczy Saturnów. Jeśli jeszcze w to nie grałeś, to nie oclągaj się zbytnio! Ze strzelanek mamy jeszcze Panzer Dragoon 2 (zagraj w to koniecznie!), Krazy Ivana (nie, tylko grać!) i Cybermorphę (no, to już nie jest takie super...).
- Ogłoszenie klubu miłośników PSXa - VIRTUA REJS (na samym końcu KONSOLI). Zapraszam wszystkie podobne kluby do nadsyłania do nas tego typu informacji. Gwarantujemy bezpłatną publikację.

Adam Gregrowicz

SPIS TREŚCI

Nowinki

Blast Corps	3
Doom 64	3
Goldeneye 007	2
Killer Instinct Gold	2
Pilotwings 64	2
Robotech:	
Crystal Dreams	3
Star Fox 64	2
Star Wars: Shadow of the Empire	2
Super Mario Kart	3
Super Mario RPG	2
Turok:	
Dinosaur Hunter	3
Wave Race 64	3

ZAGRYWY

Clockwork Knight 2	8
Cybermorph	6
Krazy Ivan	7
Loaded	5
Panzer Dragoon 2	6
Sega Rally	7

SPRZĘCICHO

Nintendo 64	4
N64	
miesiąc za miesiącem	4
Dane techniczne N64	5

RÓŻNOŚCI

Triki	8
-------	---

SUPER MARIO RPG

Sztandarowa postać Nintendo - Mario - jest już na Nintendo 64. Gra z Mariem, wykorzystując moc nowej konsoli, bije na głowę wszystko. **Super Mario RPG** to w pełni trójwymiarowy świat i prawie nieograniczona swoboda ruchu. Mariem można biegać, skakać, pływać, wspinać się, strzelać a na-

wet fruwać latającym dywanem ponad tęczą. Słowem platformówka, która właściwie przesłała być platformówką.

A.G.



Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: już jest



GOLDENEYE 007

Agent 007 opatowuje także konsolę. Na N64 będzie można pograć w przygodówko-strzelaninę na podstawie filmu Goldeneye. Trzeba będzie zabić kilku (kilku-sek?) złych i używać odpowiednio znalezione gadzety. Gra jest z cyklu first-person 3D, czyli z polem gry widzianym „z oczu” postaci. W **Goldeneye 007** będzie wiele miast znanych z kina i, jako gwóźdź programu, rajd czołgiem przez Petersburg. Nie



ma to jak pograć kims z licencją na zabijanie.

A.G.

Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: początek 1997

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Głównym bohaterem **Shadows of the Empire** jest rebeliant Dash Rendar, walczący po tej samej stronie co Luke, Han i księżniczka Leia. Gra zawiera części

z walką w kosmosie (jak w **X-Wingu** lub **Wing Commanderze**), nad powierzchnią planet (świetne strzelanie do Walke-rów) i doomopodobną strzelaninę 3D (jak w **Dark Forces**). Wszystko w true-color z pełną swobodą ruchu i trójwymiarowymi, niesamowicie dokładnymi obiektami.

A.G.

Producent: LucasArts
Konsola: Nintendo 64
Data: grudzień



PILOTWINGS 64

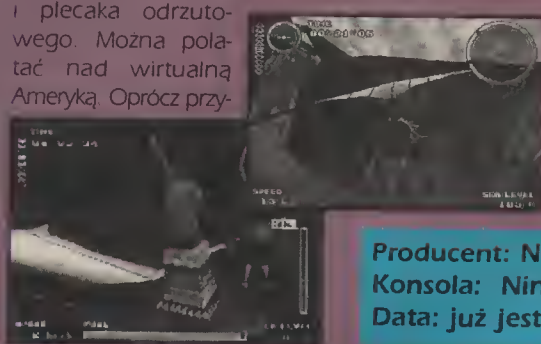
Nintendo, przy pomocy Paradigm Simulations, stworzyło doskonały symulator żyrakoptera (takie coś ze śmigłem u góry), lotni i plecaka odrzutowego. Można polatać nad wirtualną Ameryką. Oprócz przy-

jemych równin i pagórków dostępne są także znane miejsca (choćby taka Statua Wolności). Latać można dla przyjemności, wykonywać określone misje

lub stoczyć walkę na rakietę z innymi graczami.

A.G.

Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: już jest

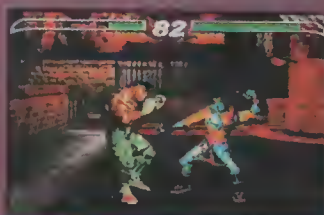


KILLER INSTINCT GOLD STAR FOX 64

Nintendo 64 ma także bijatykę **Killer Instinct Gold** to wersja znanego już **Killer Instinct** na tę konsolę. Główne atuty gry to wielobarwne tła w 2 milionach kolorów, ultra-płynne ruchy walczących i rozbudowany system combosów i speciali. Pro-

jektowany przez pietyzmem **Killer Instinct Gold** ma usunąć w cień wszystkie tego typu bijatyki.

A.G.



Producent: LucasArts
Konsola: Nintendo 64
Data: październik

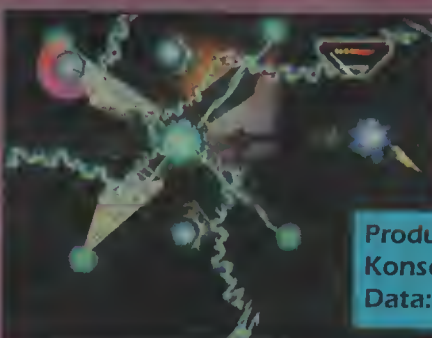


Po sukcesach **Star Fox** na SNES, Lis McCloud i jego kumple wracają w latających i kroczących maszynach by kontynuować walkę z

najeźdźcą na urozmaiconym terenie i w przestrzeni kosmicznej. Walkę będzie można oglądać z wnętrza pojazdu lub z zewnątrz. Kąt patrzenia kamery ma być dowolnie regulowany. Z efektów graficznych mają się wyróżniać realistyczne wybuchy

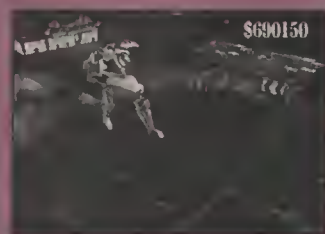
A.G.

Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: koniec 1996



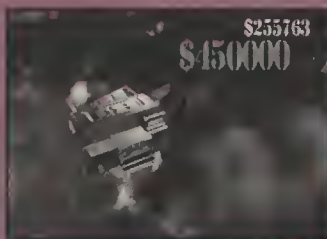
BLAST CORPS

Podstawowym celem w **Blast Corps** jest przejechać przez miasto niszcząc po drodze tyle, ile się da. Ponieważ jedzie się ogromnym buldożerem, nie jest to zbyt trudne. W miarę postępów w grze ciężarówkę można rozbudowywać. W końcu zaczyna wyglądać jak wielki robot bojowy.



Słowem minimum sensu, maksimum akcji.

A.G.



Producent: Nintendo/Rare
Konsola: Nintendo 64
Data: koniec 1996

WAVE RACE 64

Wave Race 64 to skutery, woda i prędkość, czyli wyścigi skuterów wodnych. Ścigać się można samemu lub z kumplami na bogatym asortymencie tras. Od całkiem prostych, do niemiłosiernie powykręcanych. Sterowanie skuterem jest podobno straszliwie trudne, ale gry-

walność ma rekompensować wszystko.

A.G.



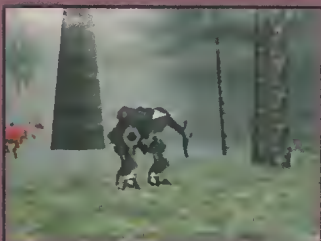
Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: listopad

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Turok to przygoda w prehistorii, w świecie pełnym dinozaurów. Wszystko polega na tym, aby przeżyć. Podobno ogromna ilość wielo-

kątów, z których są zbudowane postacie w Turoku, likwiduje wrażenie kątów. Wg. twórców gry, z taką ilością obiektów może dać sobie radę tylko N64. Ruchy stworów są bardzo płynne i porównywalne jakościowo do **Virtua Fighter 2** z automatów.

A.G.



Producent: Acclaim
Konsola: Nintendo 64
Data: koniec 1996

ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS

Cystal Dreams to pierwsza część znanej z kreskówek sagi działającej się w świecie Robotechu. Głównym celem jest zniszcze-

nie Robotech Defense Force - organizacji sprawującej władzę nad całym światem. Gra jest połączeniem przygodówki (RPG), w której spotyka się i rozmawia z różnymi postaciami oraz strzelaniny (głównie w kosmosie), w której strzela się do wszystkiego dookoła.

A.G.



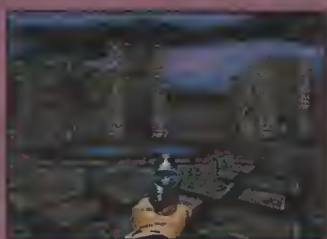
Producent: GameTek
Konsola: Nintendo 64
Data: początek 1997

DOOM 64

Znana w większości strzelanina 3D będzie także na N64. I będzie wyglądać znacznie lepiej niż gdziekolwiek indziej. N64 to nie byle co i fani **Dooma** nie będą zawiedzeni. Potwory wreszcie w pełnym trójwymiarze, a nie płaskie ludki jak

na pecetach. Będą wszystkie klasyczne poziomy plus 20 nowych.

A.G.



Producent: Williams
Konsola: Nintendo 64
Data: koniec 1996

SUPER MARIO KART

Maskotka Nintendo Mario - zasiądzie za kierownicą wyścigowego wozu. Aż czterech graczy będzie mogło się ścigać małymi

samochodzikami. **Super Mario Kart**. Oprócz wyścigów będzie także element strategii - kariera w świecie zwanym kierowców. W grze wystąpią takie „sławy” jak Mario, Luigi, księżniczka Toadstool, Yoshi, Magikoopa i inni.

A.G.



Producent: Nintendo
Konsola: Nintendo 64
Data: początek 1997

NINTENDO 64



Do
Sega Saturn,
station, Atari
Jaguar i 3DO dołączyła właśnie
nowa konsola. Najnowsze dziecko
Nintendo to Nintendo 64 (okreś-
lane już przez całą światową pra-
sę jako N64). Nowa maszynka do
gier powala swoimi możliwościami
i już od początku jest sporym za-
grożeniem dla pozostałych konsol.

Technologia

N64 jest pierwszą 64-bitową konsolą z prawdziwego zdarzenia (niby Atari Jaguar też jest 64-bitowy, ale to po części chwyt reklamowy). Wyposażona jest w bardzo szybki procesor osiągający w testach SPECint92 wynik 60 a w SPEC-fp92 - 45 (o testach SPEC możesz poczytać w SGK 9/96). Co prawda taki Pentium 100MHz osiąga odpowiednio 100 i 80.6, ale to pewnie zawyżone dane. Nie należy też zapominać, że N64 ma jeszcze specjalizowany układ do obsługi dźwięku i grafiki, który właściwie wszystko robi sam. Zaprojektowany przez Silicon Graphics układ może dużo więcej, niż chipset zastosowany w innych konsolach. Fachowcy z SGI pokazali na co ich stać. Oprócz standardowych operacji jak obroty, skalowanie, teksturowanie lub cieniowanie N64 potrafi także sprzętowo wygładzić krawędzie rysowanych wieloboków (tzw. anti-aliasing) i automatycznie wprowadzić korektę cieniowania w zależności od od-

ległości obiektu w wirtualnym świecie. Niby bajery, ale powodują, że generowane przez N64 widoki są rewelacyjnej jakości. Interesujące są też możliwości dźwiękowe. Teoretycznie N64 dysponuje nieograniczoną ilością kanałów dźwięku. Jednak pełne wykorzystanie pojedynczego kanału zużywa 1% czasu głównego procesora. Tak więc kanałów może być „tylko” 100. Choć w praktyce wykorzystywane będzie jakieś 16-24.

Kontroler

Kontroler dołączony do N64 to prawdziwa rewolucja. Nintendo jako pierwsze zdecydowało się zastosować jako standard analogowy joy-pad. Tak, to nie pomyłka. Kontroler N64 ma w pełni analogowy joystick. Dzięki to niewyobrażalne możliwości sterowaniu w trójwymiarowych grach (a do takich N64 zostało stworzone). Wyobraź sobie, na przykład, płynny obrót i pochylenie głowy bohatera, którym właśnie grasz. Po prostu marzenie. Oprócz części analogowej (to ten kijek pośrodku) jest jeszcze standardowy „krzyżyk” kursorów kierunku. To dla niezdeterminowanych. Również przycisków na kontrolerze N64 nie zabrakło. Oprócz siedmiu guzików na górze kontrolera, jest jeszcze jeden od spodu. Jeśli już mowa o drugiej stronie, to jest tam także gniazdo na rozszerzenia pamięci służące do zapisywania stanu gry (tzw. backup memory). Doskonały pomysł. Już nie trzeba wyrywać rozszerzenia z konsoli, gdy chce się iść do kumpla

pochwalić własnymi osiągnięciami. Wystarczy zabrać ze sobą kontroler. N64 jest też jedyną konsolą, do której można, bez żadnych specjalnych gadżetów, dołączyć cztery urządzenia sterujące.

Nośnik

Pewnego rodzaju szokiem jest odkrycie, że N64 nie ma CD-ROMu. Nintendo zdecydowało się na rozpowszechnianie gier na kartach argumentując, że odczyt danych z CD-ROM jest zbyt wolny, by sprostać wymaganiom zaawansowanych gier 3D. Karty w N64 mają standardowo pojemność



150MB. Choć oczywiście będą powstawać gry na specjalnie zaprojektowanych kartkach o większej pojemności. Mimo to brak CD-ROM dziwi. Może jednak nie będzie tak źle, bo Nintendo przygotowuje ko-

NINTENDO 64 - miesiąc za miesiącem

23 LISTOPADA 1993

Nintendo ogłasza rozpoczęcie prac nad zaawansowaną, 64-bitową konsolą do gier. W pracach nad urządzeniem ma uczestniczyć Silicon Graphics (producent sprzętu i oprogramowania do obróbki trójwymiarowej grafiki). Nowa konsola, określana tymczasowo kryptonimem Project Reality, ma być wyposażona w nowoczesny procesor RISC pracujący z zegarem 100MHz, oferować dźwięk w jakości CD oraz obraz w 24 milionach kolorów na telewizorach HDTV.

MAJ 1994

Nintendo ogłasza, że Project Reality będzie wyposażony tylko w kartridże. Wg. Nintendo CD-ROMy są za wolne, aby sprostać wymaganiom stawianym przez jego najnowsze dzieło.

CZERWIEC 1994

Na letniej wystawie CES Nintendo oficjalnie podaje nazwę nowej konsoli. Ma to być Ultra 64.

Zaprezentowane zostają także (na zamkniętym pokazie) pierwsze gry. Są to Killer Instinct i Cruis'n USA. Żadna z tych gier nie korzysta jeszcze ze specjalizowanych układów Ultra 64, mimo to wzbudzają zachwyt.

LIPIEC 1994

Nintendo decyduje się na zastosowanie technologii Rambus (sposób ultra szybkiego dostępu do pamięci) w swoim produkcie.

STYCZEŃ 1995

Na zimowej wystawie CES Nintendo podaje, że chipset (układy scalone) Ultra 64 będzie opracowywany przez Silicon Graphics.

MAJ 1995

Nintendo ogłasza, że nowa konsola jest już gruntownie przetestowana i gotowa do seryjnej produkcji. Ultra 64 ma trafić do Ameryki Północnej i Europy na początku kwietnia 1996.

LISTOPAD 1995

Na wystawie Shoshinkai Software Exhibition w Tokio ukończone Ultra 64 zostaje pokazane publicznie. Podane zostają dokładniejsze terminy premier w Japonii (21 kwietnia 1996) i USA (koniec kwietnia 1996). Gotowe konsole mają być sprzedawane w cenie około 250\$.

LUTY 1996

Pierwsze opóźnienie. Z powodu trudności z wyprodukowaniem potrzebnej ilości konsol Nintendo przesuwając amerykańską premierę na 30 września '96, a europejską na koniec roku. Pojawiają się głosy, że opóźnienie spowodowane jest brakiem jakiegokolwiek ukończonej gry. Zmieniającą się także nazwa. Z Ultra 64 na Nintendo 64.

MARZEC 1996

Kolejne przesunięcie. Japońska premiera zostaje opóźniona o dwa miesiące. Nowy termin to 23 czerwca 1996. Powodem są znowu prob-

lemy z wyprodukowaniem odpowiedniej ilości maszynek. Szefostwo Nintendo podaje, że nie rozpocznie sprzedaży dopóki nie będzie mogło pierwszego dnia rzucić na rynek pół miliona konsol.

23 CZERWCA 1996

Rozpocznie sprzedaż Nintendo 64 w Japonii.

SIERPIEŃ 1996

Kolejne przesunięcie terminu premiery w Stanach. Tym razem o dzień do przodu - na 29 września. Nintendo obniża także sugerowaną cenę do 199.55

29 WRZESIEŃ 1996

Nintendo 64 zdobywa Amerykę. Do Europy ma dotrzeć pod koniec roku 1996 lub na początku 1997.

Adam Gregorowicz



lejną rewolucję. Już niedługo będzie można kupić stację dyskiek do N64. I to nie będzie jakich, bo o pojemności 64MB. Napęd dysków rozmiaru 3.75" charakteryzuje się czasem dostępu 150 ms i transferem rzędu 1MB/s.

Gry

Powtórzę tu znany wszystkim truizm, że nawet najlepszy sprzęt bez oprogramowania jest nic nie warty. Na całe szczęście N64 nie będzie narzekać na brak gier. Samo Nintendo jest doświadczonym wydawcą gier na konsole. Zapewnił sobie także pomoc innych firm. Jeszcze przed oficjalną premierą N64, Nintendo zgromadziło tak zwany Dream Team. Jest to 18 firm, które podpisały umowy dotyczące tworzenia oprogramowania na nową konsolę. Oprócz niezbyt znanych u nas Williams Entertainment, Rare, Paradigm, Angel Studios, są także takie giganty jak Acclaim, Sierra, Virgin, Mindscape, Electronics Arts, Ocean lub Lucas

Arts. Na dzisiaj gotowych jest tylko kilka gier, ale do końca roku będzie ich już około 20-30. Jeśli jesteś ciekaw szczegółów, to poczytaj Nowinki w tym numerze Konsoli - poświęcone są w 100% grom na N64.

Co dalej

Wszystko wskazuje, że N64 zawojuje świat. Jasne jest, że będzie toczyć zażartą walkę z PlayStation i Saturnem, ale ma bardzo duże szanse na wygraną. Choć konkurencja nie śpi. Sony i Sega przygotowują już analogowe joy-pady i modemy do swoich konsol, a Sega także klawiaturę do Saturna. Jak na razie N64 sprzedaje się jak ciepłe bułeczki. W pierwszym tygodniu w samej Japonii sprzedano 500.000 sztuk. Przez kolejne cztery tygodnie liczba ta wzrosła do 750.000. Do 8 sierpnia (46 dni po premierze w Japonii) sprzedano tam 900.000 tych konsol. Jak na razie jest więc nieźle, co będzie dalej - czas pokaże. Nam pozostaje czekać na dystrybutora N64 w Polsce.

Adam Gregowicz

Dane techniczne Nintendo

PROCESORY:

64-bitowy MIPS R4300 RISC taktowany zegarem 93.75 MHz
64-bitowy koprocessor RISC (62.5 MHz) zbudowany z dwóch modułów: RSP (reality signal processor) do obsługi dźwięku i grafiki oraz RDP (reality display processor) do obsługi rysowania tekstur

PAMIĘĆ:

4 MB
Układy Rambus DRAM pozwalające na transfer z prędkością do 562.5 MB/s. Rambus współpracuje 8-bitową szyną sterującą (taktowaną do 500MHz) i 128 bitową szyną danych (transfer danych do procesorów).

GRAFIKA:

Od 256x224 do 640x480.
Możliwość pracy w trybie bez przepływu (na 100Hz telewizorach) praca na 32-bitowym kolorze (24 bity koloru + tzw. alpha channel) wyświetlanie w 21-bitach (2 miliony kolorów).
Sprzętowe skalowanie, obracanie, cienio-

wanie, wygładzanie (anti-aliasing), teksturowanie, korekcja perspektywy, korekcja tekstur w zależności od położenia, przenikanie, itp.

DŹWIĘK:

Stereofoniczny, 16-bitowy.
Kompresja ADPCM.
Teoretyczna możliwość uzyskania 100 kanałów. Średnio gry wykorzystują 16-24 kanałów.
Synteza Wavetable.
Częstotliwość próbkowania do 44.1 KHz.

ZŁĄCZA:

Jedno złącze na rozszerzenia.
Gniazdo na kartridże.
Cztery (1) złącza do kontrolera (w kontrolerze znajduje się gniazdo rozszerzenia pamięci).
Złącza wizji i dźwięku w standardzie RF, S-Video, HDTV

LOADED

Producent: Gremlin Interactive

Loaded można opisać w trzech słowach: zemsta, wystrzały i trupy. Szóstka najemników trafiła do więzienia za zbrodnię, której nie popełniła. I to nie do byle jakiego więzienia. Zamknięto ich na najlepiej strzeżonej planecie więziennej w galaktyce. Twoim zadaniem jest poprowadzić ich przez pół wszechświata i wykryć sprawcę ich uwięzienia. Możesz grać jedną z sześciu postaci o zróżnicowanych umiejętnościach i, co ważniejsze, odmiennym arsenale. Aby wygrać musisz zabić wszystkich napotkanych po drodze. Abyś się zbytnio nie nudził od czasu do czasu musisz także położyć w ciasnych korytarzach w poszukiwaniu odpowiedniego klucza. I to wszystko. Niby nic ciekawego, ale tak możesz myśleć, dopóki nie zaczniesz grać.

Loaded oferuje w pełni trójwymiarową grafikę. Teren, po którym chodzisz i postać, którą kierujesz widziana jest z góry (taki **Allen Breed** XXI wieku). Podczas ruchu ściany zmieniają położenie zgodnie z zasadami perspektywy. Daje to obłądny efekt. Ale najwspanialej wygląda gra światła. Każda lampa oświetla tylko fragment terenu. Twoje pociski także potrafią rozświetlać pomieszczenia. Nie wspominając o miotaczu ognia, który może rozbijać za nieźłą latarkę. Wszędzie też unoszą się dymki. A to znad lufy Twojej broni, nadpalonej ściany lub zniszczonej skrzyni. Nie brakuje także krwi. Każdy trup, to plama krwi. No chyba, że masz miotacz ognia. Wtedy zostają tylko zwęglone szczątki. I jest tak na każdym z 15 poziomów. Dźwięk także oszałamia. Doskonała muzyka nagrana na CD, jęki i krzyki umierających, wystrzały i wybuchy. Nic, tylko grać!

Jeśli Ci nadal mało, to przygotowywana się jest już kolejna część **Loaded**. Będzie nazywać się **Re-Loaded** i od swojego poprzednika różnić się będzie, między innymi, większym urozmaicheniem ruchów postaci. Zabójcy w **Re-Loaded** będą mogli skakać, wspinać się, itp. Pociski natomiast będą rykoszetować od ścian! Jeśli już **Loaded** wciąga na całe dni, to co będzie w przypadku **Re-Loaded**?

Yakuza



KONSOLA:
Saturn i PSX

PRODUCENT:
Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR:
LiComp wersja na PSX

TYP:
strzelanina

OCENA: 98%

CYBERMORPH PANZER DRAGON II

Producent: Atari

Jest to jedna z pierwszych gier na konsole nowej generacji. To widać... Powiedziałbym, że to rzuca się w oczy. Strzelanka ta mogłaby stać się przebojem pod koniec lat 80, ale nie teraz. Jak już wspomniałem **Cybermorph** jest strzelaniną. Statek, którym sterujemy widziany jest z tyłu, a środowisko w którym się poruszamy jest w pełni trójwymiarowe. To co różni **Cybermorpha** od starszych przedstawicieli tego gatunku (np. **Epic**) to cieniowane góry. To co różni go od nowszych programów to BRAK TEKSTUR. Efekt, jak się zapewne domyślasz, jest nie najlepszy. Gra ma jeszcze trzy wady związane z grafiką:

1. Niewielka ilość kolorów, przeważnie dwa lub trzy kolory podstawowe.
2. Brak głębi, kontury krajobrazu pojawiają się bardzo blisko nas, a dalej pusto.
3. Powolność animacji Rzecz możliwa do zniesienia w symulatorach, w dynamicznej strzelaninie nie powinna mieć miejsca.

To właśnie wpłynęło na moją niechęć do **Cybermorpha**. Muzyka jest taka sobie, a efekty dźwiękowe wprost żenujące! Przypominają te znane z 8 bitowych Atari, które nawet w tamtych czasach były słabe. Pora przejść do sedna, czyli grywalności... Uroczyscie oświadczam, że w **Cybermorphie** grywalność jest zera. Misje są nudne i na dodatek nie specjalnie się różnią...

Super strzelanina powinna być super płynna, super szybka i super kolorowa. W dodatku powinna szczyć się extra muzyką i efektami dźwiękowymi. Oczywiście oprócz oprawy technicznej powinna wciągać... Na podstawie tych założeń stwierdzam, że **Cybermorph** nie jest Super strzelaniną.



Wujek Wlodek



KONSOLA:
Atari Jaguar

PRODUCENT:
Atari

DYSTRYBUTOR:
Mirage

TYP:
strzelanina

OCENA: 30%

Producent: Sega

Już pierwsza część **Panzer Dragoona** była hitem. Ultra płynny przesuw grafiki, odlotowa muzyka. Po prostu strzelanina marzeń. Jednak druga część gry, choć wydaje się to niemożliwe, jest jeszcze lepsza.

Akcja **Panzer Dragoon 2** toczy się w mrocznej przyszłości Ziemi (albo innej planety), w której ludzie mieszkają w prymitywnych wioskach niszcząc zapomniane wszelkie pozostałości cywilizacji, która doprowadziła świat do upadku i popromienionych mutacji. Ty, jako dobra dusza ratujesz przed uśmierceniem małego smoka-mutanta i wychowujesz go na dobrze ułożoną bestię. Pewnego dnia, gdy wracasz z treningu (trenujesz smoka na maratończyka) widzisz jak nieznany latający statek niszczy Twoją wioskę. Tyle legenda, potem pozostaje już tylko zemsta na najeźdźcach.

W **Panzer Dragoon 2** podróżujesz na wspomnianym jaszczurze (lub, jak mawiają niektórzy, żmiju) strzelając do wszystkiego co się rusza (do nieruchomych rzeczy też strzelasz). Smok cały czas rośnie. Rozpoczynasz grę na młodziutkim smoczku, nie potrafisz jeszcze dobrze latać, a kończysz na wielkim, odpornym na wszystko smoczysku. Twoja broń to głównie ręczny miotacz o stosunkowo małej sile rażenia. Także smok jest swego rodzaju orężem. Potrafi wystrzeliwać (z paszczy) ogniście, samonaprowadzające się kule. Czasem, gdy nabiera się w nim wystarczająco dużo energii potrafi zrobić totalny pogrom siejąc tymi swoimi pociskami na lewo i prawo. I to wszystko w rysowanym na bieżąco świetle. W **Panzer Dragoon 2** Saturn pokazuje, co potrafi. Mnóstwo obiektów, fantastyczne, w pełni trójwymiarowe krajobrazy (super jest przelot przez las). Nie masz co prawda pełnej swobody ruchu (trasa jest z góry ustalona, czasem tylko można wybrać jeden z dwóch, trzech wariantów), ale możesz obracać się dookoła i spoglądać w górę i w dół. W zupełności to wystarcza.

Zachodnie pisma określają **Panzer Dragoon II** najlepszą strzelaniną na Saturna. Trudno się z tym nie zgodzić. Wszystko w **PD2** jest dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Płynny przesuw widoczków, muzyka, wybuchy, obiekty, przerywnikowe animacje, słowem - cudo. Musisz w to zagrać!

Yakuza



KONSOLA:
Sega Saturn

PRODUCENT:
Sega

DYSTRYBUTOR:
Bobmark

TYP:
strzelanina

OCENA: 99%



SEGA RALLY

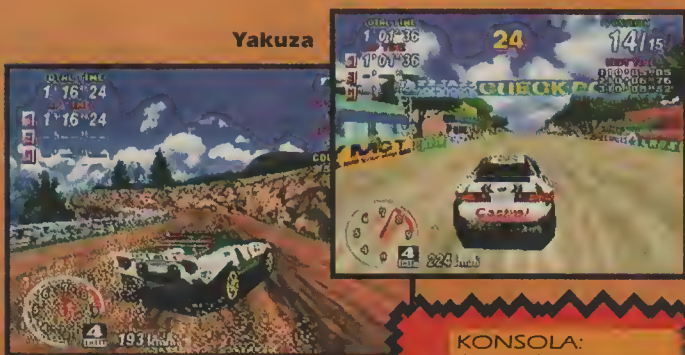
Producent: Sega Sports

Toyota Celica i Lancia Delta. Te dwa typy samochodów czekają na Ciebie w jednej z najlepszych gier na Saturna - **Sega Rally**. W tej grze wszystko jest doskonałe. Grafika, dźwięk, grywalność. Ale pomalutku.

Jak można się domyśleć, **Sega Rally**, to wyścigi. Do przejechania masz trzy trasy: przez pustynię, las i góry. Każda z nich to niezapomniane przeżycie. Tekstury otoczenia są bardzo dobrze dobrane i tworzą bardzo realistycznie wyglądające widoki. Ale największe wrażenie wywiera fakt, że obraz przesuwa się doskonale płynnie. Nie ma żadnych zacięć ani przeskoków. Po prostu rewelacja. Ścigać się możesz sam, z kumplem (kumpelą) lub z samym sobą! W tym ostatnim wypadku rywalizujesz ze swoim ostatnim okrążeniem. Brzmi to dziwnie, ale chodzi o to, że widzisz samochód, który jedzie identycznie jak Ty poprzednim razem. Wyśmienita rzecz do doskonalenia własnych osiągnięć.

Jedyna usterka, której doszukałem się w **Sega Rally**, to dosyć dziwaczne „wyginanie” się trasy przy jeździe z wyłączonym wizerunkiem samochodu. U dołu ekranu tekstura drogi przesuwa się niezbyt naturalnie. Choć, prawdę mówiąc, w tym trybie i tak się nie da grać, bo bez widoku pojazdu nie widać, jak mocno go zarzuciło na zakręcie i w większości wypadków nie da się go wyprowadzić na prostą bez uderzenia w bandę. Jednak przy grze z widokiem zza samochodu wszystko rysuje się idealnie i polecam ten właśnie tryb do gry.

Gra jest piekielnie trudna. Samochodami zarzuca jakby jeździli po lodzie. Ale, jak twierdzą znawcy, zachowanie bryczek w **Sega Rally** bardzo dobrze oddaje rzeczywistość. Nie musisz więc wyciągać z garażu Trabantą i szukać piaszczystych dróg. Wystarczy, że włączysz Saturna.



KONSOLA:
Sega Saturn

PRODUCENT:
Sega Sports

DYSTRYBUTOR:
Bobmark

TYP:
wyścigi

OCENA: **95%**

KRAZY IVAN

Producent: Psygnosis

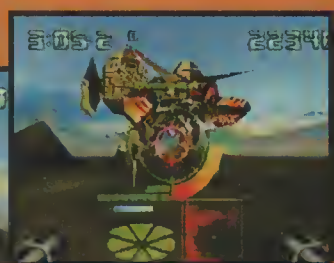
Komputerowi maniacy (i nie tylko) od zawsze lubili siadać za sterami potężnych bojowych robotów. Firmy produkujące gry wykorzystują ten fakt i co jakiś czas pojawiają się na rynku symulatory wielkich maszyn.

Także uwielbiana przez wielu firma **Psygnosis** postanowiła dołączyć do grona producentów walk robotów. W grze **Krazy Ivan** siadamy za sterami tego typu pojazdu. Potężna i silnie uzbrojona maszyna ma pomóc graczowi w uwolnieniu spod jarzma obcych pięciu terenów: Rosji, Arabii, Francji, Północnej Ameryki i Japonii. Zadaniem gracza jest oczyszczenie tych terenów z przeróżnych maszyn obcych, a następnie unicestwienie niezwykle groźnego „szefa” całej krainy. Po ukończeniu danego etapu mamy możliwość uzbrojenia naszego stalowego stwora. Za uzyskane punkty możemy zakupić nowe bronie lub potężniejsze osłony. Grafika jest rewelacyjna! Środowisko 3D jest niezwykle realistyczne, góry wyglądają jak góry, a nie ułożone na ziemi wieloboki. Oczywiście wszystkie obiekty, takie jak elementy krajobrazu, czy wrogie roboty, pokryte są teksturami. Są one ładnie wykonane i bardzo kolorowe. Widać gołym okiem, że gra pracuje w większej ilości kolorów niż popularne na blaszakach 256. Metalowe giganty wykonane są perfekcyjnie. Z całą pewnością zadziwią każdego pomysłowością oraz dokładnością wykonania. Oprawa dźwiękowa jest również dobra. Także grywalność jest wysoka, a ostateczną ocenę psuje tylko fakt, że gra jest dość krótka. Dobry gracz ukończy ją w ciągu jednego, dwóch dni. Takie, niestety, już są zrzecznościówki na konsolach.

Psygnosis po raz kolejny udowodniło, że jest producentem świetnych gier!



Wujek Włodek



KONSOLA:
Sony Playstation

PRODUCENT:
Psygnosis

DYSTRYBUTOR:

TYP:
strzelanina

OCENA: **85%**

CLOCKWORK KNIGHT 2

Producent: Sega

Przygody nakręcanego rycerzka w kraju zabawek czekały się kontynuacji. Jeśli nie wiesz o co chodziło w pierwszej części **Clockwork Knight**, to posłuchaj.

W kraju zabawek, zwanym Toylandem, mieszka księżniczka Chelsea. Jest dobra i piękna. Mieszka tam też zły potwór, który porywa księżniczkę (co za niespodzianka). Obecność Chelsea jest niezbędna do istnienia Toylandil. To jej



i mnóstwo pomysłów urozmaicających grę, to powstaje platformówka stulecia.

W **Clockwork Knight 2** czekają na Ciebie cztery rozbudowane poziomy, pięciu tak zwanych bossów i kilka gier bonusowych, jako nagroda za przejście etapu. Całości towarzyszą doskonałe efekty dźwiękowe i muzyka, odtwarzana, jak to zwykle na Saturnach bywa, z kompaktu. Rewelacje są także wstawki filmowe. Gdyby nie Toy Story, powiedziałbym, że nigdy jeszcze nie widziałem lepiej zrobionych animacji.

Clockwork Knight 2 polecam wszystkim miłośnikom platformówek i nie tylko. Tę grę trzeba zobaczyć.

Yakuza



KONSOLA:
Sega Saturn

PRODUCENT:
Sega

DYSTRYBUTOR:
Bobmark

TYP:
platformówka

OCENA: 85%

Sega Saturn

CLOCKWORK KNIGHT 2

Wybór poziomu

Na ekranie tytułowym wciśnij szybko P, G, L, G, P, G, D, G, L, G, L, G.

999 żyć

Na ekranie tytułowym wciśnij szybko P, G, L, D, P, D, P, G, L, D, P, D.

Zakończenie

Aby obejrzeć animację końcową wciśnij na ekranie tytułowym P, G, L, G, D, G, P, L, G, P, L, D.

PANZER DRAGON II ZWEI

ADEC System

Wybierz „full instruments” i podczas gry wciśnij B na drugim joypadzie.

Dodatkowy radar

Podczas gry wciśnij A na drugim kontrolerze.

Autodestrukcja

Wciśnij A + B + C + L1 + P1 w trakcie gry.

SEGA RALLY

Nowy samochód

W głównym menu wciśnij X, Y, Z, Y, Z. Podczas wybierania samochodu najedź na samochód na samym dole i wciśnij kursor w dół. Będziesz mógł pojeździć Lancią Stratos.

Trasa nad Jeziorem

Wciśnij X + Y w głównym menu.

Super szybki samochód.

Podczas wybierania samochodu w „arcade mode” wciśnij X + C.

Lancia Stratos trudniejszy sposób

Ustaw poziom trudności gry na „normal” i „1 Lap Championship”. Jeśli zajmiesz pierwsze miejsce na górskiej trasie, będzie mógł pojeździć trasą nad Jeziorem. Jeśli wygrasz Celicą, pojedziesz Stratosem z automatyczną skrzynią biegów. Jeśli Deltą - Stratosem z ręczną skrzynią biegów.

Sony Playstation

LOADED

Siódmy najemnik

Aby zagrać jako Pogo na ekranie wyboru postaci wciśnij L1, L2, P1, P2. Następnie wciśnij SELECT + START.

Dodatkowa amunicja

Zatrzymaj grę (pause) i wciśnij L1 + L2 przez 10 sekund. Następnie, trzymając nadal L1 + L2, wciskaj D, P, kółko, L, P, kółko. Od tej pory masz w menu po zatrzymaniu gry możliwość uzupełnienia amunicji.

Rozbudowanie broni

Zrób to samo, co wyżej [zatrzymaj grę i przytrzymaj L1 + L2]. Inna jest kombinacja: P, D, P, trójkąt.

Dodatkowe Smart Bombs

Postępuj jak wyżej, ale z kombinacją P1, P2, X, trójkąt, kwadrat, kółko, P1, P2, kółko, kółko, kwadrat.

Leczenie ran

Tak samo, jak wyżej, ale wciskaj P, P, L, D, D, G, trójkąt, kółko.

Dodatkowe życie

Rób to samo co wyżej, ale użyj kombinacji L, D, P, trójkąt, kwadrat, X, kółko.

Ominięcie poziomu

Tak jak wyżej, ale naciskaj X, P1, trójkąt, P1, kwadrat, kółko, P2, P2, X, kwadrat, trójkąt, X.

Wybór poziomu

Postępuj jak wyżej ale z kombinacją G, P, D, L, trójkąt, kółko, X, kwadrat, X, trójkąt, kwadrat, kółko.

Atari Jaguar

CYBERMORPH

Nieograniczona amunicja

Przejdź na ekran „Control Option” i wciśnij 1 + 3 + 5 + 7 + 8 + 9 i zaraz po tym wciśnij FIRE [A].

Kody do poziomów

Poziom 1: 1008
Poziom 2: 1328
Poziom 3: 9325
Poziom 4: 9226
Poziom 5: 3444

Używane oznaczenia:

D - dół, G - góra, L - lewo, P - prawo

Saturn

L1 - przycisk z przodu joypada, po lewej, P1 - jak wyżej, ale po prawej.

Playstation

L1, P1 - przyciski z przodu kontrolera, górny rząd, odpowiednio po lewej i po prawej, L2, P2 - jak wyżej, ale dolny rząd.

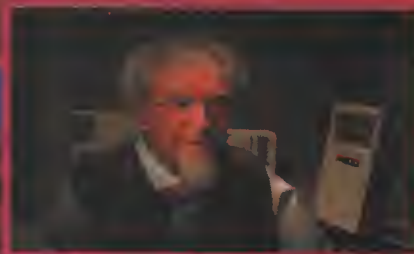
Plus (+) oznacza, że przyciski należy wciskać jednocześnie. Przecinek (,) oznacza, że przyciski należy wciskać po kolei. Większość kombinacji trzeba wykonywać bardzo szybko.

Triki sponsoruje Yakuza SA

VIRTUA REJS

Nowo powstały Klub Użytkowników PLAYSTATION o nazwie „VIRTUA REJS” poszukuje nowych kontaktów w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania. Posiadamy szerokie kontakty z innymi użytkownikami PSX. Jeśli chcesz mieć nowe znajomości z posiadaczami zadzwonić tel. (0-66)250543 po godz. 17.00 (prosić Jacka) lub napisz:

Radek Ratajczak
ul. Łubińskiego 13/4
62-200 Gniezno



Na początek kilka słów wstępu: rozwiązania łamigłówek w poniższym opisie podane są dla gry z poziomem trudności ustawionym na MEDIUM. W rozmowach z napotkanymi osobami wybieraj zawsze wszystkie dostępne zdania.

Prolog

W pokoju, w którym popełniono morderstwo, porozmawiaj z detektywem Magnottą i Karlem. Zeskanuj leżące pod stolikiem fragmenty rozbitego kubka i złóż je w całość na podręcznym komputerku. Obejrzyj też stojący na biurku komputer. Powinieneś otrzymać wiadomość od Catherine. Jedź do redakcji (Newsroom).

Akt 1

Jesteś na komisariacie (Police Station). Porozmawiaj z Brannonem. Następnie idź do pokoju Magnotty i zeskanuj obydwa dokumenty leżące na jego biurku. Gdy wejdzie do pokoju, porozmawiaj z nim. Idź do magazynu z dowodami przestępstw (Evidence Room) i pogadaj z magazynierem. Przenieś się do Tribeca Center. Na początek porozmawiaj z recepcjonistką (jest po lewej). Po-

tem wjedź windą na piętro (wards) i idź w prawo. Na końcu korytarza znajdziesz pokój, w którym leży Catherine. Porozmawiaj z dr Burton i dr Cable. Uruchom też komputer znajdujący się przed oszklonym pomieszczeniem. Obejrzyj w ten sposób zapis wcześniejszej rozmowy lekarzy. Przyjrzyj się także wizerunkowi Rippera na monitorze obok komputera. Windą zjedź na sam dół (morgue) i porozmawiaj z Farleyem. Obejrzyj trzy ciała leżące po prawej stronie.

dykację na kartce z życzeniami i koło plakatu oraz mapkę nieba. Po prawej stronie pokoju znajdziesz pudełko z kryształami. Musisz ułożyć z nich konstelację Pisces. Umieść kryształki w następujących przegródkach (rząd - kolumna): 1-3, 2-1, 3-4, 3-8, 4-6, 5-2, 5-9, 6-4, 7-7, 7-9, 8-5. Promień światła wskaże Ci książkę stojącą na półce. Podejdź do niej i dokładnie obejrzyj.

Jedź do Soapa (Soap Betty's). Porozmawiaj z nim. Wychodząc, przyjrzyj się półkom i zeskanuj instrukcję do komputera.

Udaj się do Wofforda (Wofford Cottage). Porozmawiaj z nim. Musisz teraz rozwiązać trzy zagadki umieszczone w jego domu. Pierwsza z nich to zagadka z kuleczką. Powinieneś tak poustawić przegródki, aby kulka potoczyła się do dolnego prawego ro-

del miasta. Następnie wejdź na konto Catherine podając hasło hoscope. Czekaj Cię walka z cyber-robotem broniącym dostępu do danych Catherine. Lewym przyciskiem myszy strzelasz, a prawym uruchamiasz pole ochronne. Celuj w dysze silników robota. Po zwycięskiej walce zabierz notatnik Catherine.

Wyjdź z cyberprzestrzeni i jedź do Cafe Duchamps. Pogadaj z Gambitem Nelsonem i z barmannem. Jedź do Eddiego (Falcon Eddie's Safehouse). Porozmawiaj z Twigiem. Jedź do redakcji i po rozmowie z Benem wejdź w cyberprzestrzeń na konto Eddiego (Eddie's Well). Hasło brzmi: circus maximus. Aby Eddie chciał z Tobą porozmawiać, musisz pobić jego rekord w wirtualnej strzelaninie. Musisz po prostu strzelać do złych ludzi, oszczędzając dobrych. Złe postacie to szkielety, te z bronią i zielonkawe. Do każdego złego wystrzelił tyle naboju, ile zdążysz. Ponieważ postacie wyskakują zawsze w tych samych miejscach, więc po kilku próbach powinieneś pokonać Eddiego.

RIPPER

ROZWIĄZANIE

Producent: Gametek

Jedź do redakcji. Porozmawiaj z Benem (to naczelny). Na swoim biurku znajdziesz notatkę od Catherine. Przejrzyj dokładnie jej Rolodex (elektroniczny notatnik). Biurko Catherine jest zaraz przy drzwiach wejściowych. Przy swoim biurku wejdź w cyberprzestrzeń. Zaloguj się w Virtual Herald i przejrzyj archiwalne numery. Potem wejdź na konto biblioteki i zabierz listę numerów telefonów. Porozmawiaj z bibliotekarką. Podaj kod HC2021R, a otrzymasz książkę o Rozpruwaczu.

Przenieś się do mieszkania Catherine. Obejrzyj de-

gu. Robisz to w dwóch ruchach. W pierwszym wciskasz przyciski (licząc od góry) 1, 2 i 5. W drugiej turze 2, 5 i 4. Otrzymujesz w ten sposób pierwszą lampę elektryczną. Kolejna łamigłówka to zagadka z zegarami. Na zegarze z piramidą ustaw 21:35, na tym z kulką 8:35, a na ostatnim 14:35. Masz już drugą lampę. Ostatnia zagadka jest na piętrze. Musisz wrzucić cztery monety w odpowiedniej kolejności - 5, 20, 25, 5. Z trzema lampami wróć do pokoju, gdzie rozmawiałeś z Woffordem. Wymień trzy przepalone lampy w maszynie na stoliku koło staruszki i włącz zasilanie. Możesz teraz korzystać z wejścia do cyberprzestrzeni w komputera Wofforda.

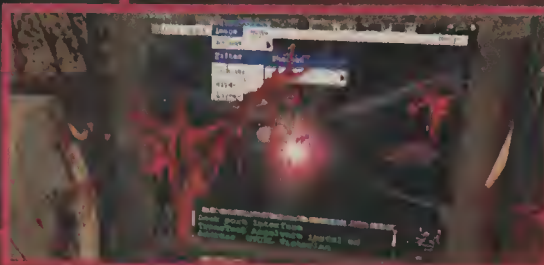
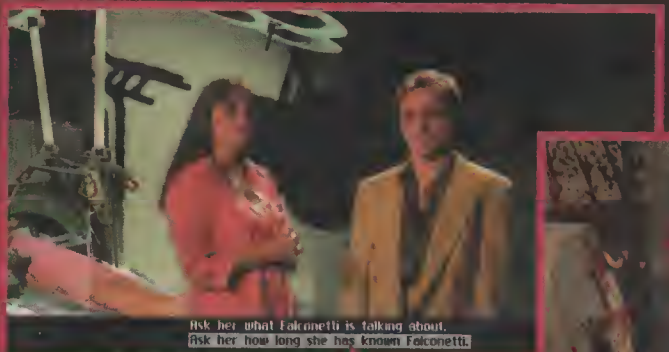
Zaloguj się na koncie Wofforda (hasło: vulcan) i obejrzyj mo-

jędo mieszkania i wejdź do pomieszczenia za drzwiami. Porozmawiaj z Falconettim.

Akt 2

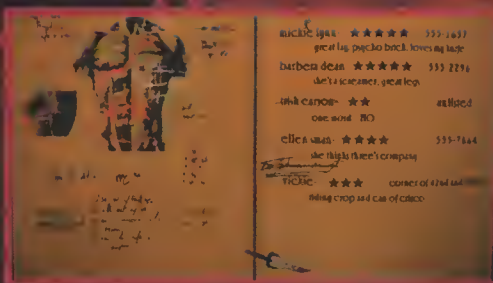
Jedź do Tribeca Center. Porozmawiaj z recepcjonistką. Jedź na piętro i porozmawiaj z dr Burton i Falconettim (są w pomieszczeniu za zasłoną). Podłącz się do mózgu Catherine. Zestrzel ile zdasz krwinek i spróbuj porozmawiać z Catherine. Na razie nie odpowiada, ale gdy zdobędziesz więcej informacji o Ripperze, zacznie Cię słyszeć. Zjedź windą na sam dół (morgue) i porozmawiaj z Bobem, nowym patologiem.

Jedź na komisariat i pogadaj z Brannonem. Gdy przyjdzie Magnotta zabierz kartę magnetyczną, którą zostawi na blacie. Idź do pomieszczenia na prawo od pokoju przesłuchań i przyciskiem po prawej otwórz zasłony. Popatrz na sposób prowadzenia śledztwa przez Magnottę. Zrób to dwa razy. Idź do Evidence Room. Posłuż się kartą magnetyczną





Ask him what he did for Catherine.
Ask him what he sells.



Magnotty i otwórz sejf z danymi osobowymi policjantów. Przejrzyj dokładnie akta Magnotty. Możesz teraz rozkodować fragment dziennika Catherine. Użyj swojego WAC, wybierz electronic journal i wpisz hasło scorpio.

Udaj się do mieszkania Catherine. Odblokuj książkę stojącą na półce. Kod - 1, 5, 5, 3, 6, 2. Przyciski numerowane są od 1 na samej górze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Otrzymasz dysk z danymi. Użyj go w komputerze Catherine. Zapamiętaj wyświetlony tekst.

Jedź do redakcji. Znajdź kalkulator leżący na biurku Catherine. Włącz go i wprowadź 4, 6, X do kwadratu, dzielenie, 7, INV, =, 5. Otworzy się tajna skrytka i będziesz mógł zabrać dwie podsłuchowe pluskwy.

Wróć na komisariat, skieruj się do pokoju Magnotty i zainstaluj pierwszą pluskwę w pudełku z cygarami. Drugi aparat podsłuchowy powinienes założyć u dr Brannon. Jedź do Tribeca Center. Porozmawiaj z recepcjonistką i zabierz kartę magnetyczną leżącą na jej biurku, po lewej. Jedź na piętro i idź w lewo. Znajdujące się tam drzwi otwórz odpowiednią kartą magnetyczną. Zeskanuj dokumenty leżące na biurku pani doktor i obejrzyj dedykację na książce na regale. W stojącej obok czaszce wymień oko na pluskwę.

Jedź do sali gimnastycznej (Gym). Porozmawiaj z recepcjonistką i przejrzyj listę członków klubu (na biurku po lewej). Porozmawiaj z dr Burton, która tam ćwiczy. Udaj się na uniwersytet. Wejść do pokoju profesora Becha i porozmawiaj z nim. Znajdź tablicę ogłoszeń i ułóż na niej wiadomości w odpowiedniej kolejności. Ogłoszenia

umieszczaj u dołu tablicy, tak aby nie nakładały się na siebie. Z komunikatów musisz ułożyć zdanie „Webb Runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month”.

Jedź do Web Runners Loft. Przy wejściu wpisz kod 4, 50, 14, 42, 86. Wewnątrz porozmawiaj z Kashi i obejrzyj zdjęcia na ścianie. Kiedy dotrzesz do redakcji, porozmawiaj z Benem. Wejść do cyberprzestrzeni i zaloguj się na koncie Web Runners, podając hasło anachrony station. Musisz rozwiązać układankę. Nie jest zbyt trudna, ale trochę czasu pewnie Ci zajmie. Po rozwiązaniu ekranu obejrzyj wszystkie zdjęcia członków Web Runners. Wyjść z cyberprzestrzeni. Mniej więcej w tym czasie powinienes otrzymać komunikat od Stephanie Jordan.

Natychmiast wracaj do Web Runners Loft. Niestety, Ripper był szybszy. Gdy Magnotta wyjdzie, rozejrzyj się po pomieszczeniu.

Jedź do sali gimnastycznej i porozmawiaj z dr Burton. Potem musisz porozmawiać z Eddiem (w Falcon Eddie Safehouse), Magnottą

i Brannonem (w Police Station) oraz z Bobem (w podziemiach Tribeca Center). Zapytaj go, gdzie jest ciało Stephanie. Żeby zdobyć odpowiedź na to pytanie, musisz naprawić komputer Boba. Poukładaj układy scalone w następujący sposób (scalaki liczone są od góry, od lewej do prawej): 3-1, 5-1, 5-2, 1-2, 2-1, 2-5, 3-3, 2-2, 4-1, 3-2, 1-1, 4-2, 2-3, 3-5, 3-4, 2-4. Dowiesz się o dodatkowym pomieszczeniu w kostnicy. Jest obok wejścia do windy. Znajdziesz tam drzwi zabezpieczone zamkiem z rozpoznawaniem głosu.

Idź do Soapa. Dowiesz się czegoś na temat tego typu zamków. Idź do sali gimnastycznej i nagraj próbkę jej głosu. Znowu jedź do Soapa i porozmawiaj z nim. Zazrzyj też do dziennika Catherine i przeczytaj nowo odkodowany fragment. W redakcji wejść do cyberprzestrzeni i w bibliotece zdobądź edytor dźwięku. Nowym oprogramowaniem przededytuj próbkę głosu dr Brannon. Najpierw wykonaj Quantitize i przenieś fragmenty nagrania do dolnego tak, aby uzys-

kać wypowiedź „This is doctor Burton. Open up”. Staraj się nie zostawić przerw między wyrazami.

Z nagraniem idź do zamkniętego pomieszczenia i odtwórz przy zamku. Znajdziesz się w tajnym laboratorium. Na lewo od klatki z małpą znajduje się urządzenie z trzema suwakami. Ten po lewej przesun o 1/4 skali w dół, środkowy o 3/4, a ten po prawej ustaw w połowie skali i wcisnij przycisk u dołu. Rób to tak długo, aż małpa wypowie zdanie „She can kill others like me without touching them in cyberspace”. Przeczytaj kolejny fragment notatek Catherine. Wejść do cyberprzestrzeni i zaloguj się na tajnym koncie Falcona Eddie. Podaj hasło leather apron. Po rozwiązaniu łamigłówki (musisz ułożyć obrazek z wizerunkiem twarzy) zbadać pomieszczenie. Przyjrzyj się książce i dwóm listom.

Idź do sali gimnastycznej i porozmawiaj z dr Burton. Potem skocz na komisariat i rozmów się z detektywem Magnottą. Następnie jedź do Tribeca Center, łącz się z mózgiem Catherine i po-



rozmawiaj z nią. Pogadaj też z dr Cable i obejrzyj ponownie wizerunek Rippera. Poskacz trochę po różnych lokacjach, aż otrzymasz komunikat od Farleya.

Idź do Cafe Duchamps na spotkanie z nim. Będziesz miał okazję z bliska obejrzeć jak zabija Ripper.

Akt 3

Jedź do mieszkania Magnotty. Kod do drzwi wejściowych to 2, 2, 6, 4, 8, 1. Jeśli nie zadziała, obejrzyj skrzynkę po lewej stronie drzwi i wszystkie liczby w lewej sekcji podziel przez liczbę po prawej stronie. Otrzymasz 6-cyfrową kombinację, która powinna otworzyć drzwi. Na biurku wewnątrz znajdziesz WAC-a. Skopiuj zawartość jego pamięci do swojego komputera i przeczytaj, co się zgrało. Jest to ostatni fragment dziennika Catherine. Możesz już przeczytać całość jej zapisków, skończyły się odkodowywać.

Jedź do redakcji i w cyberprzestrzeni wloguj się na tajne konto Eddiego. Obejrzyj tam nową księgę. Przerzuć dwie strony do przodu. Musisz przemieścić 14 tytułów na prawą stronę w odpowiedniej kolejności (od góry do dołu): „The VR-Living Complete Book of Home Repair”, „The Open Road, A History of 20th Century Auto Racing”, „Epileptic Reactions to VR Environments”, „The Neo New Age, Tearing Down the Myths”, „Earn Thousands as a VR Data Angel”, „The Douchess in the Clock Tower”, „Virtual Fly Fishing, Where There's Always a Hatch to Match”, „Phoenix, Phact of Phiction”, „Short Excursions Into VR Role Playing”, „Topical Agents For The Treathment of Hemorrhaging”, „Deficit Spending in the Late 20th Century”, „Van Gogh, A Psychological Study”, „Keeping Sharp, A Cutlery Collector's Bible”, „Rabbi T. S. Foote, A Biography”. Otrzymasz dysk z nagraniem. Wloguj się na konto Wofforda i porozmawiaj z nim. Wróć do realnego świata i przesłuchaj zdobyte nagranie.



Jedź do Tribeca Center i porozmawiaj z dr Cable. Przyjrzyj się komputerowi po prawej i wpisz daty zabójstw: 11/18, 11/19, 11/20, 11/21, 11/22 i 11/23. Ponownie pogadaj z doktorkiem. Podłącz się do mózgu Catherine i porozmawiaj z nią.

Jedź do banku (Pan Financial Bank) i porozmawiaj z urzędnikiem. Gdy sobie pójdziesz, idź do skrytek i kodem 185621 otwórz skrytkę numer 759. Zeskanuj znajdujący się w niej dokument.

Wróć do redakcji i w cyberprzestrzeni wejdź na konto Bermana (hasło: berman4). Ułóż łamigłówkę odsłaniając trzy identyczne kody kreskowe i przeczytaj znajdujący się tam wykaz przelewów. Wloguj się na konto Weapon 1, podając hasło pegasus. Aby otrzymać pierwszą część broni, o której mówił Hamilton Wofford, musisz wygrać w pseudo-szachy (trzeba zniszczyć demona - jest w lewym, górnym rogu). Jest to bardzo trudne, ale po kilku godzinach prób (ha, ha!) powinno Ci się udać. Po zwycięskiej rozgrywce wloguj się na Weapon 2 (hasło: orestes) i rozwal robota, strzelając w niebieskie oko. Potem już tylko konto Weapon 3 (hasło: odyseus, niszczysz robota strzelając w czerwone oko) i masz wszystkie części broni mogącej zabić Rippera.

Wyjdź z cyberprzestrzeni i jedź do Cafe Duchamps, gdzie porozmawiaj z Nelsonem Gambitem. Potem jedź do domu Eddiego i pogadaj z nim. Wpadnij także na pogawędkę do Soapa. Wejdź do cyberprzestrzeni i wloguj się na konto Kane'a podając hasło digital eden. Kane odesła Cię na konto Isis, gdzie dostaniesz się, wpisując hasło psy bard. Znajdującą się tam zagadkę rozwiążesz, wpisując kod HORUS. Musisz wcisnąć pięć przycisków: górny rząd - szósty przycisk od lewej, prawa ko-



lumna - szósty przycisk od góry, dolny rząd - drugi przycisk od prawej, dolny rząd - czwarty przycisk od lewej, dolny rząd - trzeci przycisk od prawej. Wloguj się ponownie do Kane'a i porozmawiaj z nim. Dowiesz się od niego gdzie jest program antywirusowy. Wejdź na konto Antiviral Well (hasło: exterminator). Musisz przejść na drugą stronę pola z płytkami skacząc z jednego na drugie. Po każdym skoku zmienia się układ płytek, więc nie jest to takie trywialne jak się wydaje. Gdy już zdobędziesz program antywirusowy, wejdź jeszcze raz na konto Kane'a i pogadaj z nim.

Po wyjściu z cyberprzestrzeni jedź na rozmowę z Benem (w redakcji) i Brannonem (na komisariacie). Ten ostatni powie Ci o Hamamie. Jedź do Cafe Duchamps na rozmowę z Hamamem (siedzi na końcu sali). Potem wejdź w cyberprzestrzeń i zaloguj się na konto Warp Space (hasło: warp). Obejrzyj tam listę graczy i reklamy gier. Po wyjściu z cyberprzestrzeni musisz porozmawiać z dr Cable (w pokoju, gdzie leży Catherine), z Magnottą (w Police Station), z recepcjonistką (w Tribeca Center), z dr Burton (w jej gabinecie) i z Benem (w Newsroom). W redakcji, na biurku pod oknem, znajdziesz dysk z oprogramowaniem do analizy obrazu. Użyj go w swoim WAC-u i zanalizuj podobiznę Rippera. Program wykryje, że jest to fotomontaż. Musisz powiedzieć o tym Magnottcie i Eddiemu. Mniej więcej w tym czasie powinienś dostać wiadomość od doktora Cable.

Jedź do Tribeca Center do pokoju z Catherine (jeśli wiadomość nie nadejdzie, też tam

jedź). Dr Cable poinformuje Cię o braku kontaktu z mózgiem Catherine. Czekaj Ci teraz ostateczna rozgrywka. Będziesz musiał wśród czterech osób wskazać Rippera. Jeśli się pomylisz, prawdziwy Ripper zabije Cię. Na wszelki wypadek nagraj więc stan gry. Po podłączeniu się ze szpitalnym komputerem znajdziesz się w cyberprzestrzeni kontrolowanej przez Rippera. Na początek musisz ułożyć sześć kart w następującej kolejności (karty liczone od lewej): 8, 3, 9, 7, 2, 1. Potem, wykorzystując broń od Hamiltona Wofforda, powinienś zabić Rippera, którym jest...

Adam Gregrowicz



Ripper

! 8 9

PRZYGODOWA

PC

Ang. DX 50
8 MB RAM
CD-ROM, VESA 312 KB

Dystrybutor:

LiComp
ul. Okrzeja 3
02-916 Warszawa
tel. (48-2) 642 27 68

niespodzianką). Uff, śmierć ominęła Cię o włos.

Udaj się do góry. Tam, o ile nie masz jeszcze dość, zajrzyj do pokoju po Twojej lewej stronie,

na nim. W ten sposób pojawi się na niej kolejny szyfr, w postaci dwóch cyfr IV i II. Zapamiętaj je.

Po tym eksperymencie, bogatszy o nową wiedzę, udaj się znowu do kom-

ta (leee), a znajdziesz kolejny klucz.

Aby go wykorzystać, musisz wrócić do sypialni, w której znajduje się również mały sekretarzyk z dwiema szufladami. Klucz pasuje do jednej z nich.

Gdy ją już otworzysz, będziesz mógł wziąć ze środka książkę. Teraz przejdź do pokoju z książkami i podejdź do nich (po drodze możesz obejrzeć z bliska rzeźby głów. O! Insekt oraz tatuś). Nad czym się zastanawiasz?! Włóż książkę na miejsce. Otworzysz w ten sposób tajne przejście.

D - Jak Disc II

Gdy już znajdziesz się w okrągłej komnacie wieży (ponownie uwięziony), podejdź do dziwnego kołowrotu i zakręć nim sześć razy. Odwróć się i podejdź do witraża. Niestety, teraz jeszcze nic tu nie działasz. Wróć do komnaty. Kolejne bliskie spotkanie z ojcem

naty na piętrze i otwórz szuflady według kolejności cyfr na kartce. W Twoim posiadaniu znajduje się kurek (a raczej „kur”) do beczki. Teraz musisz zejść na dół i użyć owego narzędzia na beczce. W wyniku tegoż zabiegu kolce w ruchomej ścianie schowają się i będziesz mógł spokojnie przejść dalej, aż do drzwi z zielonym numerem 78. Aby je otworzyć, użyj pierścienia.

Po ucieczce przed kamienną kulą (niczym w „Poszukiwaczach Zaginionej Arki”) zostaniesz uwięziony w pokoju sypialnym (?). Na szafce koło łóża znajduje się zwierzęca układanka. Ustaw koguła na górze, a zamk-

Producent: Acclaim

Recenzję gry D miałeś okazję przeczytać w poprzednim numerze ŚGK; teraz chciałbym przedstawić Ci rozwiązanie tajemnicy, jaką owa gra kryje. Na wstępie należy zaznaczyć, że D posiada limit czasowy dwóch godzin, w którym musisz szczęśliwie zakończyć działania. Jeśli się nie wyrobisz, wszystko zaczyna się od początku. I jeszcze jedno - w trakcie rozgrywki w różnych miejscach znajdować będziesz skarabeusze, które z kolei będą przywoływać brutalne wizje z dzieciństwa. Pojawiający się wtedy ojciec wyjaśni tajemnicę D.

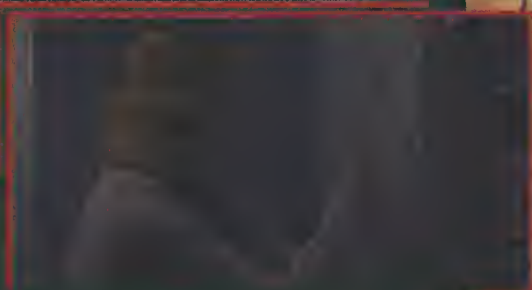
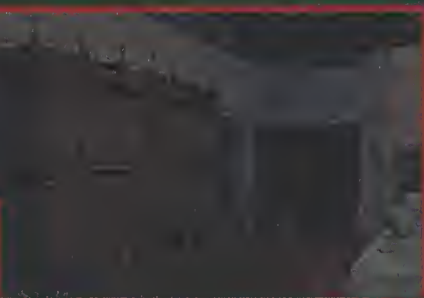
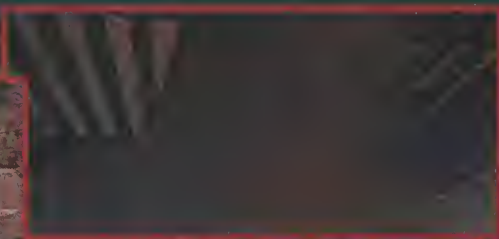
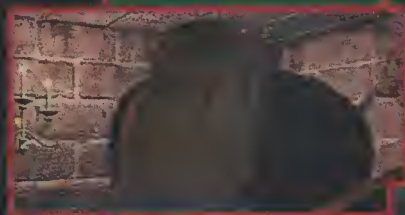
D - jak Disc I

Po całym ciągu wstępnych animacji, gdy wreszcie zaczniesz kontrolować postać Laury, idź prosto przed siebie, a zaskoczy Cię głos ojca wydobywający się gdzieś z sufitu. Następnie skieruj się (w lewo) do małego korytarzyka z lustrem. Jako że w grze wcielasz się w kobietę, nie odmówisz sobie przejrzenia się w zwierciadło. Oops! Strachliwa kobitka. Jeśli jesteś jeszcze w stanie, spróbuj przejść przez pokój znajdujący się naprzeciw lustra (ten z wielką beczką na wino i niemłą

a następnie, po chwili grozy, wejdź do pomieszczenia na wprost. Gdy już będziesz wewnątrz, podejdź do szafki z wieloma szufladami. Po ich przejściu staniesz się posiadaczem tajemniczej kartki papieru. W tym samym salonie znajduje się również kominek (nieodłączny rekwizyt większości komnat owej rezydencji). Podejdź do niego i z wnętrza zabierz, leżący tam klucz.

Tak wyposażony wejdź na dół do jadalni i rusz od razu do drzwi na wprost. Aby przez nie przejść, użyj znaleziony wcześniej klucz. Wewnątrz tej jakby celi otwórz dziwną skrytkę za pomocą szyfru o numerze 78 (lewa cyfra - spacja na 9, prawa cyfra - spacja na 3, oczywiście gdy już zatrzymujesz). Po jej otwarciu staniesz się posiadaczem pierścienia. Możesz teraz powrócić do sali jadalnej. Będąc przy stole, zamocz kartkę w misce znajdującej się

nięte do tej pory drzwi otworzą się. Wejdź do następnej sali (również z kominkiem) i skieruj swe kroki do drzwi na wprost. Wewnątrz zastaniesz makabryczny widok, a mianowicie całą masę na wpół rozłożonych (a raczej zaszuszonych) trupów. Przeszukaj truch-



ków, kolory im przyporządkowane.

Po udanym rozwiązaniu tego pro-

biemu będziesz musiał (jak sam zobaczysz i zrozumiesz) wrócić do kołowrota i zakręcić nim aż dziesięć razy, aby dostać się do komnaty ze skrzynią. Teraz pułapka jest już zneutralizowana, weź więc z kufra broń (pistolet kurkowy). Gdy już go będziesz posiadał w swoim schowku, czeka Cię kolejny marsz do koła, którym tym razem wykonasz tylko trzy obroty.

Kiedy ponownie znajdziesz się na poziomie witraża, podejdź do niego i użyj splawy, a rozpadnie się na drobne kawałki. Wejdź następnie na sam szczyt wieży. Będąc tam skieruj się korytarzem do samego końca, a następnie cofnij się. Gdy się zatrzymasz

(mniej więcej w połowie drogi), skręć w prawo. Tam, w ukrytym pokoju, czeka na Ciebie kolejna łamigłówka. Musisz ustawić koła zębate tak, aby czerwony punkt na jednym z nich pokrył się z otworem na drugim. (Najlepiej ustaw najpierw czerwony punkt, potem obydwie przełączniki w tej samej środkowej pozycji, a następnie manipuluj prawym kołem, aż otwór znajdzie się na owym punkcie.) Gdy już wykonasz to zadanie i wejdiesz na górę, po schodach (wyglądających jak klawisze fortepianu), podejdź do obrazu, a wciągnie Cię i przeniesie do „ukochanego tatuśka”.

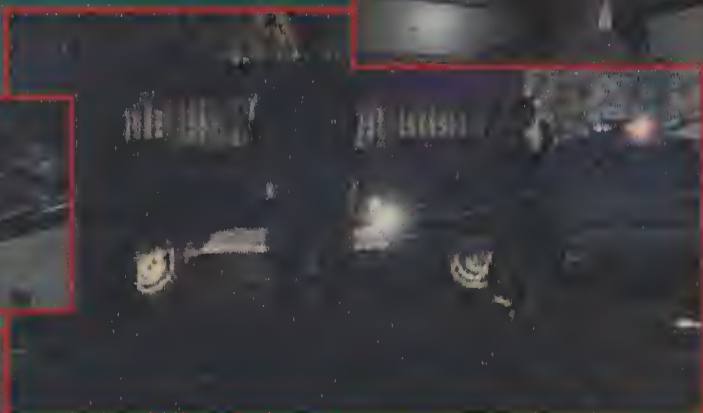
D - jak... zakończenie?

Użyj broni i załatw drania.

Podejdź do ojca, a staniecie się jednością (oczywiście, dalej mordując - D jak Dracula).

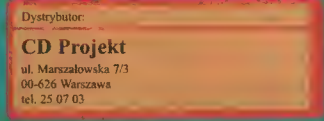
Być może jest jeszcze inne rozwiązanie. Sprawdź sam.

RAPOL



Pokręć kołowrotem cztery razy (szkoda, że nie pomaga Ci w tym Magda M.). Kiedy znajdziesz się na kolejnym poziomie baszty, idź aż do pustej studni. Będziesz zmuszony do walki z rycerzem (a raczej jego zbroją). Nie przejmuj się jednak i wykonuj ruchy według wskazań na ekranie. Po zwycięskim pojedynku weź miecz. Ponownie powróć do koła fortuny i zakręć nim pięć razy. Dojdiesz do pomieszczenia, w którym znajduje się skrzynia umieszczona na pułapce (wysuwające się z podłogi kolce). Na razie nic nie możesz zrobić. Czekaj Cię znowu kręcenie. Tym razem dwa razy. Znajdziesz się w ten sposób (bo w inny nie można) na dobrej drodze, aby wyjść na zewnątrz, do ogrodu. (Przy fontannie znowu chrząszcz.)

Podejdź do drzwi w wieży i użyj miecza, a otworzą się. Wejdź do góry. Okaże się, że znajdujesz się w obserwatorium. Podejdź do przyrządów astronomicznych i ustaw najpierw symbol wodnika (AQUARIUS), a następnie sprawdź za pomocą lunety, jaki kolor jest przyporządkowany danemu znakowi zodiaku. To samo powtórz z symbolem strzelca (SAGITTARIUS). Jasnoniebieski, zielony. Gdy już to wszystko wykonasz, wyjdź do ogrodu i podejdź do posągów przy fontannie. Na tablicach wkomponowanych w rzeźby ustaw, odpowiednio do zna-



DUKE NUKEM

3D

Tu Radio Wolna Amerykanka! Wiadomości ze świata. Właśnie na rynku software'owym pojawił się wielki hit - **Quake**. Wkrótce mają się także ukazać kolejne giganty - **Prey** i **Unreal**. Wszystko ładnie, pięknie, ale czy to wystarczy? Czy jest to ideal? Nie! Gry te w układzie graczy-komputer może i są bezkonkurencyjne, ale do grania w sieci nadal najlepszy jest przeświatny **Duke Nukem 3D**! Takiej dynamiki, takiej gamy możliwości nie ma żadna inna nawałanka 3D. I właśnie dlatego **Duke Nukem 3D** wciąż świeci tryumfy. Po dodatkowych 150 levelach, które z mocą huraganu obiegły cały świat, pojawił się update zawierający ich 300! Znaleźć tu można poziomy dla jednego gracza, a także dla multiplayermanów. Te ostatnie są po prostu rewelacyjne! Dodatek nazywa się **Nuke It** i wyszedł spod skrzydeł spółki **Crystal Vision** oraz **Brand Software**. W Polsce rozprowadza go sławetny **Mirage** - niechaj los sprzyja mu na wieki. Wiwat **Duke Nukem 3D**!

Wiadomości z kraju. Pomimo orędzia Naczelnika oraz paszkwi-

lu Gracza, w redakcji ŚGK nadal żyje duch wolności. Frakcja **DN3D**, choć przeszła do podziemia, wciąż prowadzi aktywną działalność, zdobywają nawet nowych zwolenników. Czynniki najwyższe ŚGK oficjalnie ruch ten potępiają, choć nasi tajni informatorzy twierdzą, iż nawet one zamieszczone są w całą sprawę. W paszkwiłu Gracza jednym z opisanych multiplayermanów jest ponoć sam Naczelnik, innym zaś - Zetca Naczelnika. Co raz częściej publicznie mówi się o aferze **Dukegate**. Już wkrótce podamy bliższe szczegóły.

Tu Radio Wolna Amerykanka! A teraz zapraszamy na najświeższą relację z pierwszej linii frontu. Ze względu na uszkodzenie jednego z komputerów wojennych, walczy tylko trzech przedstawicieli Duke'a. Uwaga, ze względu na dużą ilość scen przemocy (wulgaryzmy zostały już zgłoszone przez cenzurę wewnętrzną) audycja dozwolona jest wyłącznie od lat 18.

- Gdzie jesteście? Wychodź z dziur!

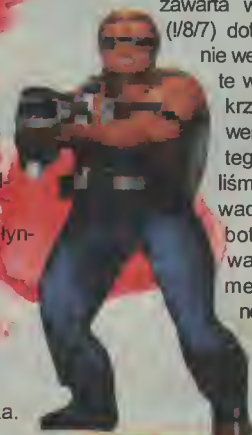
- A ku, ku!
- Skąd miałeś bazukę?!
- No nie, wyładowałem na minie.
- (pii), ja też.
- Znalazłem niezły arsenał.
- (pii), zabiłem się.
- Widzę cię.
- Co strzelasz, jestem bezbronnym!
- To po co włączysz mi w drogę.
- Co za dużo, to niezdrowo.
- Co za (pii) mi to zrobił.
- Ajm kiler.
- (pii).
- Trafna uwaga.
- (pii), to holol Kto to postawił?
- O, (pii), ale wyskoczyłem.
- Dwóch na raz to za dużo.
- Jestem bezbronnym, na pewno zaraz zginę.
- Nie mogę ci tego zagwarantować.
- O, (pii), sam się wysadziłem w powietrze.
- (pii), nie w tę stronę miałem uciekać.
- Zabiłem cię.
- Nierobiące. Sam też zginąłeś.
- Yhym.
- (pii), on ma zmniejszacza!
- A mam.
- Ale jestem małutki. Byłem...
- Gdzie jesteście?
- Ja zginąłem.
- A mogłeś nie zginąć, miałeś tyle co ja.
- (pii) z tyndolsem. Już się odwiesiłeś, głupku?
- Zabił mnie. Wiedziałem! (pii) tyndols.
- No, jest w miarę normalnie.
- Kto do mnie strzela?
- To ja, z UZI.
- Nie uciekniesz, cwaniaczku.
- Ha, ha, ha.
- (pii), skończyła mi się bazuka.
- Teraz ja cię pogonię.
- Niesamowite, utopiłem się.
- (pii), dwóch na jednego!
- Żebym ja się tak musiał męczyć o wynik.
- Przecież jestem wicemistrzem; tak mi się przynajmniej wydawało.
- Znowu mnie zabili, (pii).
- (pii), bazuką od tyłka?
- (pii), nie mam dżetpaka!
- Gdzie się naparzacie?
- (pii), sfuszerowałem sprawę.
- Nie wieszaj się tyndols. (pii), (pii), (pii) tyndols.
- (pii).
- Ajm siur.
- Biedny, gdzie ty się odrodziłeś.
- Co to było?
- To ja, za plecami. Aaaaa!
- Sorry, a ja byłem za twoimi plecami.

- To świństwo.
- Nic nie widzę!
- Aleś mnie trafił.
- Ale ja zginąłem.
- Aaaaaa!
- (pii), jak ja dorwę tego maniaka, co stawia miny, to będzie cieńki.
- Akurat.
- Jak tyś mnie wyczuł?
- Mam szósty zmysł.
- A ja mam dwieście lajfu i stówę zbroi. Mogę walczyć, tylko muszę was znaleźć.
- Czekam na zewnątrz.
- Gine jak mucha.
- Zeżarłeś mi dżetpaka, (pii).
- Życie.
- (pii), muszę ci dolożyć.
- Niepotrzebnie bawię się w głupoty.
- (pii), spadłem z wieży.
- Znów dostałem z bazuki.
- (pii), nie tnij się tyndols.
- (pii)!!!
- Widziałem jak cię skroili. Piękne.
- Pomogłem ci, a ty do mnie strzelasz?!
- Giń, mucho.
- Dzięki ci.

Tu Radio Wolna Amerykanka! Na tym kończymy naszą audycję. Słuchajcie nas na falach Bałtyku w godzinach północnych. **Duke Nukem 3D** walczy!

materiał opracowała:
frakcja **DN3D**

PS. Ocena gry **Duke Nukem 3D** zawarta w ŚGK 3-4/96 (1/8/7) dotyczyła wyłącznie wersji „solo”. Noty te wydały nam się krzywdzące dla wersji „multi”, dlatego postanowiliśmy przeprowadzić mały sabotaż i skorygować zawartość metki (grywalność). Patrz: to coś pomarańczowe u dołu artykułu.



Duke Nukem 3D - multiplayer

!

8

!

ZREČHNOŚCIOWA

PC

486 CD-ROM

Dystrybutor **NUKE IT:**

Mirage Software

ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 77 77

"NUKE IT"™

OVER 300 NEW LEVELS FOR DUKE NUKEM 3D™

FREE INSIDE

40 new levels for Duke Nukem 3D

TURN PAGE IF YOU DARE

INCLUDES CHEAT CODES AND HINTS FOR DUKE NUKEM 3D AND OVER 50 DEATHMATCH LEVELS



Witam ponownie w dziale RETRO. Tym razem na warsztat idzie kolejna przygodówka, zatytułowana **The Legend of Kyrandia**. Firma **Westwood Studios** stworzyła ją w czasach, kiedy o Pentiumach nikt nawet nie marzył, tj. w roku 1992. Mimo wieku, bo dla gier komputerowych jest to przecież cała epoka, **The Legend of Kyrandia** jest wciąż grą bardzo dobrą. Powinni sięgnąć po nią ci z Was, którzy chcą się nieźle zabawić, a jednocześnie pentiumy i „inksze” dziwactwa są dla nich daleko poza zasięgiem. Gra rusza już na PC 386 oraz na Amidze 500 z 1MB RAM. Oczywiście, grafika najlepsza jest na pececie, gdzie gra prezentuje się w 256 kolorach (na Amidze jest ich „niedużo” mniej). Udźwiękowanie jest standardowe, choć trzeba przyznać, że melodyjki towarzyszące grze są szczególnie przyjemne. A jak się w to gra? No cóż, przysłowie: „stare, ale jare” działa także i w tym przypadku. Gra rozrosła się zresztą do trylogii, a to najlepiej świadczy o jej popularności, a co za tym idzie - także i grywalności. Inna sprawa, że dwie następne części zostały wydane tylko na peceta, choć dwójka mogłaby bez problemów być przeniesiona na Amigę (z założeniem, że będzie

to wersja na A1200 z HDD). Jeśli już mowa o całej serii, to w dwóch pierwszych częściach kierujesz bohaterem pozytywnym, a w części trzeciej osobnikiem, który do ludzi dobrych zdecydowanie się nie zalicza. Muszę szczerze przyznać, że jednak wolę być tym dobrym i ratować królestwo, zamiast po-

podczas których Malcolm uparcie usiłował wydostać się pułapki. W tym czasie Brandon, spadkobierca tronu, wychowywał się pod czujnym okiem dziadka. Dla własnego bezpieczeństwa nie tylko nie znał on swoich prawdziwych rodziców, ale nawet nie wiedział, że jest przyszłym królem Kyrandii.

THE LEGEND OF KYRANDIA

Producent: Virgin/Westwood Studios

grając je w ciemnościach, ale - jak to mawiają - rzecz gustu. Ogólnie mówiąc, grę gorąco polecam.

Zanim przejdę do sedna sprawy, czyli do rozwiązania gry, przypomnę jeszcze, po co bohater tak się trudzi, no i oczywiście, kim on właściwie jest.

Świat, do którego wkraczasz, różni się - i to znacznie - od naszego, gdyż pełen jest magii i władających nią magów. Miejszem akcji jest tytułowa Kyrandia. Sercem tejże krainy jest ogromny, magiczny kamień, zwany Kyragemem, który gromadzi całą moc Kyrandii. Moc ta w dobrych rękach zdziałać może wiele dobrego, lecz w złych - jeszcze więcej zniszczyć. Pewnego razu Malcolm, błazen królewski, zapragnął władzy i mocy dla siebie. W swoim szaleństwie posunął się do rzeczy najstarszej - zamachu na życie pary królewskiej. Magowie Kyrandii nie mogli zapobiec niebezpieczeństwu, ale udało im się uratować ich syna, zaś szalonego uzurpatora uwięzić w zamku. Tak mijaly lata,

Magowie spodziewali się, że Malcolm w końcu odzyska wolność, a wtedy życie młodego królewicza byłoby w śmiertelnym niebezpieczeństwie. Jak przewidzieli, pewnego dnia Malcolm zerwał więzy trzymające go w zamku i z sercem pełnym nienawiści rozpoczął swą krucjatę przeciwko wszystkiemu co dobre i piękne.

Malcolm od początku nie próżnował. Wiedział, że gdzieś w lasach tej przepięknej krainy kryje się potomek prawowitego króla. Myśl, że Brandon chodzi po ziemi cały i zdrowy nie dawała mu spokoju, stając się wkrótce jego obsesją. Szalony błazen zaczął wprowadzać swój diaboliczny plan w życie...

* * *

Kiedy wróciłem do domu, pierwsze, co mnie uderzyło, to cisza panująca wokół. Nic, nawet śpiewu ptaka czy szumu drzew - absolutna cisza. Do tego jeszcze to niesamowite uczucie, że stało się coś złego. Czym prędzej wspiąłem się do domu na drzewie. To, co tam zobaczyłem, nie można

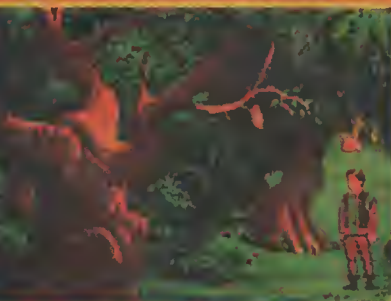
opisać słowami. Ból był naprawdę straszny; nie wiedziałem, co robić. Chciałem już wybiec na zewnątrz, kiedy nagle stało się coś dziwnego. Ściana, która była drzewem, ożyła. Okazało się, że twarz jest przedstawicielem naturalnych sił i mocy Kyrandii. Dziwny gość opowiedział mi, mniej więcej, co się tu wydarzyło oraz kto jest głównym sprawcą tego wszystkiego. Na koniec dowiedziałem się, że mimo wszystko istnieje szansa na ocalenie wszystkich tych, których Malcolm pozamieniał w kamienie. Po chwili zastanowienia ruszyłem w drogę, choć sam jeszcze nie wiedziałem zbyt dobrze, gdzie iść i czy powrócę z tej wyprawy żywy. Z domku zabrałem jeszcze tylko piłę, jabłko i jeden klejnot, jak się okazało - gra-

RETRO

nat, oraz scroll pisany przez mojego dziadka.

Od drzewa poszedłem w prawo, aż natrafiłem na małe jezioro. Udało mi się złapać jedną kropkę, choć powinienem powiedzieć raczej - tzę. Idąc dalej, natrafiłem na następny klejnot. Tym razem był to peridot. Jak niemal każdy klejnot w Kyrandii, z pewnością posiada on właściwości magiczne. Kto wie, do czego może się przydać. Idąc dalej na wschód, a potem na północny-wschód natrafiłem na przepiękny ołtarzyk w lesie. Dookoła rosły wspaniałe lawendowe róże, których zapach wręcz oszałamiał. Zerwałem jedną i w tym momencie zauważyłem, że ołtarzyk jest niekompletny, gdyż brakuje mu kawałka różowego marmuru. No cóż, pewnie ten urwis, Merith, znowu bawił się tam, gdzie nie trzeba. Kiedy go spotkam, będę musiał jakoś wyciągnąć od niego ten kawałek różowego kamienia.

Wróciłem przed dom i poszedłem dalej w lewo. Tak, Malcolm był także tutaj. Najwięcej ucierpiała ta stara i piękna wierzba, która stała tu od niepamiętnych czasów. Po raz pierwszy miałem szansę naprawić szkody wyrządzone przez mojego wroga. Dopasowałem słoną kropkę z leśnego jeziora do wgłębienia w ko-



narzędzie z domu. Dzięki temu Herman mógł rozpocząć swą pracę.

Meritha dalej nigdzie nie było widać. Już miałem zaprzestać poszukiwań, kiedy usłyszałem jakieś dźwięki dochodzące z północy. Po-
czekaj, chłopaczku, już ja cię urządzę! Po moim „wejściu” Merith nie był już taki skory do zabawy. Zanim sobie poszedł, wypadł mu z kieszeni kawałek marmuru z leśnego ołtarza.

z e
drzewa
i proszę,
wierzba jak
nowa! Wszyst-
kie te sztuczki
przyciągnęły
w to miejsce Me-
ritha. Szczeka opad-
ła mu niemal do ziemi
na widok odrodzonego
drzewa. Niestety,
mojego małego
przyjaciela nadal
trzymały się żarty.
Chcąc nie chcąc,
miałem po-
biec za nim. Miał
przecież brakujący ka-
wałek ołtarza. Jak się
okazało, mały był bardzo
zwinny i, niestety, nie udało
mi się go złapać. Zgubiłem go
gdzieś w okolicach wejścia do ja-
skini.

Nie mając wiele do roboty,
wszedłem do pieczary, gdzie za-
stałem Hermana. Herman próbo-
wał naprawić most, tyle tylko, że
do pełni szczęścia brakowało mu
piły. Jak to dobrze, że zabrałem to

Jedno z nielicznych miejsc,
w którym jeszcze dzisiaj nie by-
łem, to świątynia. W świątyni spot-
kałem Brynnę, czułem, że muszę
się z nią spotkać, gdyż jeśli tego
nie zrobię, to prawdopodobnie nie
ukończę mojej misji. Poza tym
miałem jeszcze wiadomość od
mojego dziadka zaadresowaną
właśnie do niej. Cała sprawa była
trochę dziwna. Na szczęście,
przejaśniło się nieco, gdy kapłan-
ka odczarowała scroll. Po dłuż-
szej chwili rozmowy zostałem wy-
slany po różę, a jako że miałem
takową przy sobie, natychmiast od-
dałem ją Brynnie, która przy po-
mocy czarów zamieniła ją w różę
ze szczerzego srebra. Po kilku po-
radach i modlitwach udałem się
z powrotem w pobliże leśnego oł-
tarzyka i dzięki zdobytemu ka-
mieniom oraz zaczarowanej różę
zostałem właścicielem dziwnego
amuletu, niestety bez kamieni.

Gdy już miałem amulet, przy-
szła pora, aby rozrzeć się za od-
powiednimi do niego kamieniami.
W pobliżu żadnych nie było, po-
szedłem więc pogadać z Hermanem.
Ten zdążył już naprawić
most, ale zapomniał przynieść mi
piłę, no i musiał pójść jej poszu-
kać. Tymczasem ja
przeszedłem przez
świeżo naprawiony
most i swe pierwsze

kroki w lesie za jaskinią skiero-
 wałem do chatki jednego z ma-
 gów Kyrandii, niejakiego Darma.
 W chatce dostałem kolejne „bo-
 jowe” zadanie. Tym razem musia-
 łem znaleźć piórko dla czarodzie-
 ja. Dopiero po wykonaniu tej he-
 roicznej misji mogłem spodzie-
 wać się pomocy z jego strony.

Chodząc po lesie natrafiłem
na żołędzia wiszącego sobie jak
gdyby nigdy nic na drzewie, orze-
cha włoskiego oraz leżącą szysz-
kę. Wszystkie te rzeczy zaniosłem
do zniszczonego zakątka lasu,
gdzie wrzuciłem je do dziury
w ziemi. Jako że Kyrandia jest kraj-
ną czarodziejską, efekt moich po-
czynañ nie mógł być oczywiście
zwyyczajny. Pojawiła się nagle dziw-
na, inteligentna roślina i zaczęła ze
mną rozmawiać. Dzięki mojemu
uczynkowi zostałem obdarzony
pierwszym kamieniem do mojego
amuletu. Był on koloru żółtego
i miał moc uzdrawiania, choć nie
tylko.

Moją nową przyjaciółkę po-
zostawiłem jej „korzennym” prob-
lemom, a sam udałem się na po-
szukiwanie pióra. Nawet je zna-
lałem, tyle tylko, że było ono
jeszcze na ptaku, a barbarzyń-
stwem byłoby wrywać pióra takie-
mu pięknemu stworzeniu. Tu z po-
mocą przyszedł mi żółty kamień
z mojego amuletu. Swoją zdobycz
zaniosłem do starego i chyba
bardzo przepracowanego czaro-
dzieja, który odwdzieczył mi się
historijką o magicznych kamie-
niach, nota bene bardzo poucza-
jącą. Potem podarował mi on
specjalne zamrażające zaklęcie,
które jak się w przyszłości okaże,
będzie bardzo pożyteczne.

Pierwszy z tzw. BIRTHSTO-
NES znajdował się w źródleku,
innych należało poszukać w lesie.
Dość szybko zdałem sobie spra-
wę, że nie będzie to takie łatwe,
zdobyte kamienie należało usta-
wić na kolejnym leśnym ołtarzu.

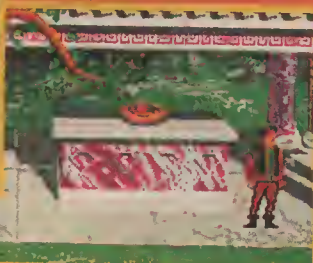
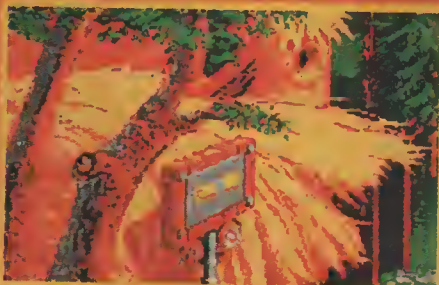
Pierwszym w kolejności
był sunstone, następnie
położyłem granat oraz
szafir, a na końcu znalazł
się rubin zerwany przeze
mnie z drzewa rubinowe-
go. Podczas robienia te-
go ostatniego przydarzy-
ła mi się niemiła przygo-
da z wężem. Na szczęs-

cie, posiadałem już kamień le-
czący i nic się nie stało. Po zapeł-
nieniu wszystkich czterech miejsc
kamieniem tam umieszczone stwo-
rzyły czarodziejski flet o nadzw-
yczajnie czystej barwie dźwięku.
Tak wyposażony, mogłem udać się
na poszukiwania Malcolma.

Szalonego blazna spotkałem
ledwie chwilę później, kiedy usiło-
wałem wejść do labiryntu jaskiń.
Rozmowa nie była zbyt przyjem-
na. Atmosfera tego miejsca wy-
raźnie się oczyściła, kiedy Mal-
colm uciekł po tym, jak rzuciłem
w niego jego własnym nożem.
Nie wszystko jednak poszło po
mojej myśli. Po raz kolejny uzur-
pator postanowił przeszkodzić mi
w dotarciu do zamku i wymierze-
niu sprawiedliwości, zamykając
wejście do jaskini kryształową
ścianą - tak twardą, że nie rozbil-
by jej żaden młot. Ale i na to zna-
lazło się rozwiązanie. Kryształo-
wą płaszczyznę bez problemu moż-
na rozbít, wprawiając ją w drga-
nia. Doskonale nadawał się do
tego flet zdobyty nieco wcześniej.

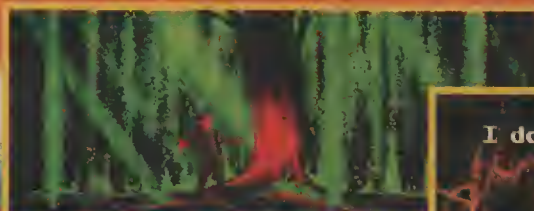
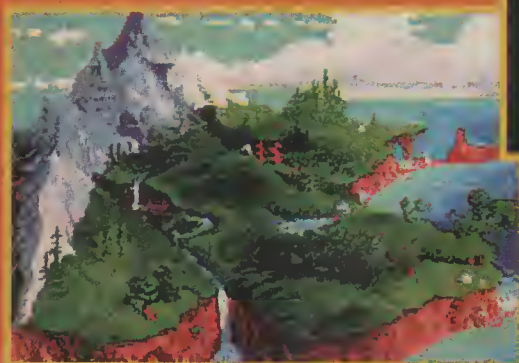
Jaskinie były naprawdę bar-
dzo piękne. Niestety, były również
ciemne, a w dodatku zamieszki-
wały je różne dziwne i groźne
stwory. Po przejściu kilku komnat
nagle zamknęła się za mną krata.
Otwierał ją system dźwigni; po-
trzebowałem tylko jakiejś przeciw-
wagi. Na poszukiwania zapuści-
łem się w głąb labiryntu. Nieco
później zrobiłem sobie jego map-
kę (patrz: obok). Zaznaczyłem na
niej wszystkie ważniejsze punkty
tego diabolicznego labiryntu. Na-
rysowałem też dwie drogi - na róż-
owo-fioletową wejść jako czło-
wiek nie mogłem. Droga prowadzi
od jednego krzaczka ognistych
jagód do drugiego. Pomiędzy nimi
znajdują się kamienie potrzebne
do otwarcia kraty, moneta oraz
kolejny ołtarz wraz z jego stra-
żnikami (budowniczymi?). Dro-
gę oświetlałem rzucając zebrane
wcześniej ogniste jagody. Pod-
czas penetracji jaskiń natrafiłem
też na szmaragdową salę. Poroz-
mawiałem sobie również z dwo-
ma płomieniami przy niedokoń-
czonym ołtarzu. Płomienie te obie-
cały, że pomogą mi, gdy dokoń-
czę budowy ich dzieła. Najpierw
jednak postanowiłem się stąd wy-
dostać. Dokonałem tego oczywiście
przy pomocy tak pieczołowicie
zbieranych kamieni.

Podczas wędrówki przez las,
gdzieś w okolicach płasiego gniaz-
da i źródła natrafiłem na sta-
rą wyschniętą studnię. Wrzuci-
łem do niej monetę i nagle stud-
nia napełniła się świeżą wodą,
a ja w ręku miałem kamień księ-
życowy. Czym prędzej pobiegłem
do podziemnego ołtarza i umie-
ściłem kamień na swoim miejscu.
Oba płomienie, dotrzymując sło-



Ha ha ha...





wa, najpierw połączyły się ze sobą, a potem ze mną, tworząc w moim amulecie drugi już kamień. Tym razem miał on zdolność przemienienia mnie w kulę światła. Nie musiałem już rzucać ognistych jagód; ciemności same się przede mną rozświećlały.

W zmienionej postaci udałem się na dalsze poszukiwania. Na mapce droga ta zaznaczona jest na różowo-fioletowo (zapełnione kwadraty i tylko te obramowane). Dzięki nowemu wcieleniu doszedłem w końcu do rzeki ognia. Myślałem, że to już koniec i że dalej nie dojdę. Nagle przypomniało mi się, że przecież posiadam podarowany mi niedawno czar zamrażania. Pora go wypróbować! Efekt był lepszy, niż się spodziewałem. Wszystko w tej jaskini zostało totalnie zamrożone, dzięki czemu mogłem iść dalej. Na końcu drogi czekał na mnie klucz. Potem zamieniłem się tylko w kulę światła i pomknąłem do drugiego wyjścia znajdującego się za przepaścią.

Taaak, świeże powietrze to prawdziwa odmiana po wędrówce dusznymi korytarzami. Poszedłem przed siebie, kiedy wydarzyło się coś niespodziewanego. Pochłonęła mnie ciemność. Obudziłem się w laboratorium Zanthii, która podobnie jak Darm była czarodziejką. Dowiedziałem się tu paru interesujących rzeczy o moim pochodzeniu, co znacznie wpłynęło na wyklarowanie się sytuacji. Zanthia poprosiła mnie w międzyczasie o przyniesienie jej buteleczki wody z magicznego źródła.

Natychmiast udałem się na poszukiwania owego źródła. Niestety, u celu moich poszukiwań znów spotkałem Malcolma. Złośliwie spowodował wyschnięcie magicznej wody, zabierając i chowając przede mną jedną z kul. Kulę tę znalazłem w północno-zachodniej części lasu, strzegł jej jednak ogień. Jak się okazało, podarowany scroll jeszcze raz przydał się, aby obniżyć temperaturę otoczenia. Z kryształową kulą udałem się do źródła-fontanny i umieściłem ją na swoim miejscu. Napełniłem butelkę i jej zawartość wypilem jednym tchem. W amule-

cie pojawił się kolejny, tym razem niebieski kamień. Zabrałem jeszcze buteleczkę wody dla czarodziejki i wróciłem do jej laboratorium. Wszystko to po to, abym został po raz kolejny wysłany w świat, tym razem w poszukiwaniu jagód.

Trafiłem na polanę, gdzie lewitował złoty kielich. Ściągnąłem go za pomocą nowego kamienia w amulecie, lecz zanim go złapałem, porwał go jakiś mały stworek. W tej sytuacji poszukiwania kielicha odłożyłem na później. Jagody znalazłem w pobliżu ugaszonego ognia (nieco bardziej na zachód). Zerwałem je i wróciłem do laboratorium, lecz właścicielki już nie zastałem. Odkryłem za to przejście do dalszej części lasu. W nim to znalazłem orchideę. Jedną oczywiście zabrałem (północny-wschód). Odkryłem też ogromne kryształy alchemii. Podsunęły mi one pewien pomysł - postanowiłem uwarzyć jakiś magiczny napój. Potrzebne do tego były odpowiednie składniki.

Żółty: topaz (prawdopodobnie leży koło domu na drzewie), tulipan (rosną koło źródła, obok studni) oraz jedna butelka;

Czerwony: rubin (rubinowe drzewo), orchidea i dwie butelki;

Niebieski: szafir (powinien gdzieś leżeć), jagody i jedna butelka.

Wszystko to zrobiłem w kotłach w laboratorium Zanthii. Z napojami udałem się do kryształów alchemii, gdzie po zmieszaniu niebieskiego z czerwonym i czerwonego z żółtym otrzymałem dwie nowe mikstury. Teraz miałem czas na poszukiwanie kielicha. Niedaleko miejsca, gdzie lewitował, znalazłem małe drzewko. Wypilem purple potion i wszedłem do „mieszkania” małego złodzieja. Dzięki handlowi wymiennemu za jabłko odzyskałem utracony puchar, musiałem go tylko zabrać sprządk z łodzi.

Po tych wszystkich przeżyciach udałem się w miejsce, gdzie znalazłem orchideę, zabierając ze sobą jeden kwiat (może być nawet róża z tulipaniem - nie

sprawdzałem; przyp. S.B.). Wypilem ostatnią miksturę i poszybowałem do zamku.

Po wylądowaniu i transformacji do postaci człowieka ruszyłem na spotkanie swojego przeznaczenia. Po drodze natrafiłem na samotny grób; położyłem na nim kwiat. Był to grób mojej matki, zamordowanej podstępnie przez Malcolma. Matka podarowała mi ostatni już kamień do amuletu oraz dała kilka rad. Czerwony kamień dawał niewidzialność, posłużyłem się więc nim przy bramie, którą z kolei otworzyłem kluczem. W zamku znów spotkałem sprawcę całego tego nieszczęścia, ale dość szybko się odczepił. Przeszukując parter, natrafiłem z prawej strony na kuchnię, choć cenniejszą nazwą byłby chyba chlew. To właśnie w tym miejscu znalazłem berło. Po drugiej stronie zamku znajdowała się biblioteka. Ukryty mechanizm z początku sprawił mi nieco kłopotu, wystarczyło jednak, że lekko wysunąłem książki, których pierwsze litery tytułów tworzyły wyraz OPEN, a kłopot rozwiązał się sam. Tak odzyskałem koronę. Pobiegłem na piętro, w lewą stronę. Spotkałem tam Hermana. Biedak był pod całkowitą władzą Malcolma. Uspokoiłem go żółtym kamieniem z mojego amuletu. W pokoju, do którego wszedłem, była Zanthia. Niestety, Malcolm spotkał ją pierwszy. Zagrałem melodię na dzwonkach za pomocą młoteczka (zielony, biały, złoty, niebieski). Otworzyła się tajemna skrytka za obrazem. Znalazłem klucz, chciałem otworzyć drzwi w ogromnym hallu, ale nic z tego nie wyszło. Poszedłem więc do biblioteki stanąłem na półkole i pchnąłem rzeźbę. Znalazłem się w podziemiach. Gdzieś na północy znalazłem teleport i za pomocą niebieskiego kamienia przeniosłem się w inne miejsce tego labiryntu. Poszedłem w górę, a potem dwa razy na zachód. Pod jednym z kamieni

Po opuszczeniu lochów otworzyłem wreszcie wielkie drzwi. Położyłem na swoich miejscach (od lewej) berło, koronę i kielich. W tej chwili wszedł Malcolm. Po tej naszej rozmowie był chyba naprawdę wściekły, dlatego czym prędzej wszedłem do sali z Kyragemem, stanąłem przed lustrem i użyłem czerwonego kamienia. Malcolm sam się załatwił, a Kyrandia znów była wolna i piękna... do następnej części.

Sebastian Babczyński
„Muad'Dib”



The Legend of Kyrandia



386 1 MB RAM

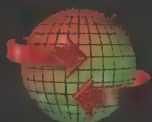
QUAKE™

to podróż przez piekło



**Nareszcie
nadszedł
czas
na
śmierć!**

PREMIERA 30 SIERPNIA



TECHLAND

63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105

TEL./FAX 064 347813

TEL. 064 348890 W. 112, 090 344857

ROZSTRZYGNIECIE WIELKIEGO KONKURSU

Firmy TECHLAND

ORAZ



Nareszcie został rozstrzygnięty konkurs na scenariusz do gry komputerowej ogłoszony przez **TECHLAND**. Pomimo napłynięcia dużej ilości ofert niektóre z nich nie przypominały scenariusza gry komputerowej

Najważniejsze warunki, które powinien spełniać scenariusz gry komputerowej podane zostaną do informacji w następnym numerze „Świata Gier Komputerowych“.

NAGRODY!

Rozlosowano ponad 40

oryginalnych gier komputerowych!

1 miejsce - zestaw 6-ciu oryginalnych gier

2 miejsce - zestaw 4-ciu oryginalnych gier

3 miejsce - zestaw 3-ciu oryginalnych gier

4-7 miejsca - zestaw 2-ciu oryginalnych gier

10-25 miejsca - oryginalna gra

Przemysław Dajewski, Ostrowiec Świętokrzyski

Oskar Lewański, Fromdorg

Dawid Kocyba, Olkusz

Marcin Piernicki, Kosakowo

Anna Sarosiek, K. Plaskota, Warszawa

Tomasz Wiśniewski, Warszawa

Marcin Cieślak, Wałbrzych

Krzysztof Kostks, Gdańsk -Zaspa

Krzysztof Nolbert, Poznań

Jacek Łyczkowski, Inowrocław

Piotr Talaga, Grajewo

Bartek Elmer, Ilawa

Dariusz Dybczak, Bielsko-Biała

Robert Szymczak, Czarnków

Sebastian Szarszewski, Toruń

Łukasz Mrówka, Piła

Albert Struski, Abramów

Krzysztof Walczak, Poznań

Mariusz Kierzek, Pabianice

Piotr Bieńkowski, Dąbrowa Górnicza

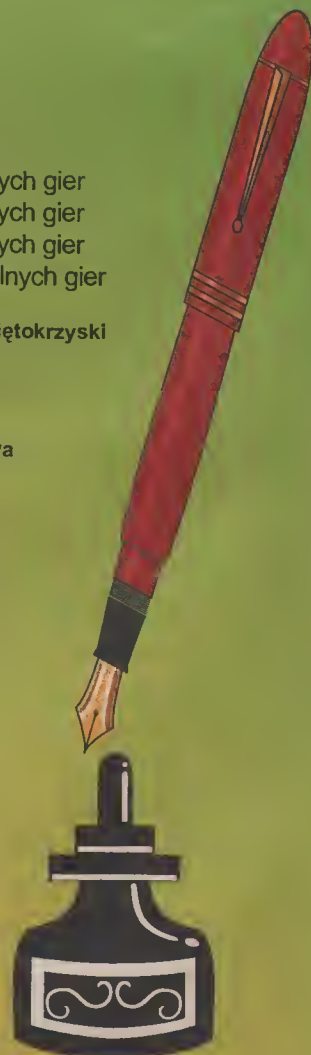
Paweł Wiliusz, Krosno

Bartosz Sufranek, Płock

Bartosz Kalinowski, Gniezno

Joanna Chlasta, Gniezno

Mateusz Bartkowiak, Katowice



TECHLAND PARCZEW 105, 63-405 SIEROSZEWICE TEL. 0-90 34-48-57

POZNAJ MOC AMIGI!

949,-

APOLLO 1240-1260 / 68040-25

- karta turbo do A1200
- procesor 68040-25MHz z MMU i koprocesorem
- prędkość A4000/040
- 15 razy przyspiesza A1200
- Mips 18,84; Flops 4,45
- koprocessor 3 razy szybszy od 68882/50MHz
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin jedno lub dwustronny
- możliwość instalacji drugiej podstawki SIMM
- złącze do szybkiego kontrolera SCSI2
- możliwość upgrade'u do procesora 68060 50, 66 lub 80MHz

AMIGA 1200

ELBOX 1200/4MB

- 4 MB 32-bit FAST RAM
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- podstawka pod koprocessor PGA
- zegar czasu rzeczywistego

BLIZZARD 1230-IV

- karta turbo do A1200
- procesor 68030-50MHz z MMU
- 7 razy przyspiesza A1200

BLIZZARD 1240 T/ERC

- karta turbo do A1200 tylko w obudowie Tower
- procesor 68040 z EcoReCyclingu

APOLLO 1240-1260 / 68040-40

- procesor 68040-40MHz z MMU i FPU
- 24 razy przyspiesza A1200

APOLLO 1240-1260 / 68060-50

- procesor 68060-50MHz z MMU i FPU
- 31 razy przyspiesza A1200

SCSI-2

- kontroler SCSI do APOLLO 1240-1260

SIMM 72 pin

4MB	175,-
8MB	179,-
16MB	345,-
32MB	845,-

* cena pamięci SIMM może ulec zmianie

KOPROCESORY

- 20 MHz 68881 PGA + osc. 35,-
- 20 MHz 68882 PLCC + osc. 95,-
- 25 MHz 68882 PGA + osc. 97,-
- 33 MHz 68882 PLCC + osc. 179,-
- 33 MHz 68882 PGA + osc. 189,-
- 50 MHz 68882 PGA + osc. 305,-
- oscylator 25,33,50,66MHz 15,-

AMIGA CDTV

ELBOX CDTV/2MB

- rozszerzenie pamięci o 2MB FAST RAM
- układ zasilania zegara

Ceny zawierają VAT • Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki • Nasz rachunek (VAT) jest podstawą do odliczeń podatkowych • Sprzedaż ratalna

ELBOX[®] computer

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

(0-12) 56 49 81 godz. 8 - 20 • (0-12) 23 66 77 w. 1048 godz. 8 - 15 • FAX (0-12) 22 36 39

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:

Białystok: MASTER BIT, ul. św. Rocha 10/211; Bieleń: MICROMAN, pl. Wolności 3; VIDEOBIT, ul. Berlickiego 10; Bydgoszcz: KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59; Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6; Chełm: VIOLIN, ul. Lwowska 18 B; Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; Gdynia: ANIMART, ul. Olczyńska 15; Mawix, ul. Jana z Kolna 2; Jeździectwo: TESSA, ul. Arki Bożka 2; Katowice: BASTA, ul. Drozdów 13 B; CATOM, ul. Mickiewicza 4 D.H.; GEPARD, ul. Piotra Skargi 6; MICROMAN, pl. Rostka 3; VIDEOBIT, ul. Skargi 6 (Supersam); Koszalin: GAME SHOW, ul. Zwycięstwa 190; Kraków: BAJPCTEK, ul. Wiślna 8; BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7; Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6; Łódź: ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111; UNERRING MASTERS, ul. Zwirki 16; Nowy Sącz: BAJPCTEK, ul. Wasowiczów 16; Olsztyn: MIKRO-FAN, ul. Wolności 23; Opole: AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1; Poznań: BI & K, ul. Mielżyńskiego 18; Bi & K, ul. Wierzbicę 31; JOY, ul. Roosevelt 9; EUREKA, ul. 27 Grudnia 17 (DH Dome); Rybnik: MICROMAN, Rynek 4; Sosnowiec: DYNAMIC COMPUTER, ul. Modrzewska 16; Szczecin: ADMIRAL COMP, ul. Monte Cassino 37, MARKTOM, ul. Dworcowa 2; Świdnica: MARCONI, ul. Dąbka 11; Toruń: VANGELIS, ul. Spokojna 29; Tychy: VIDEOBIT, ul. Hłonda 77; Warszawa: AMIGA, ul. Białostocka 10; TOMS, ul. Beldan 2; Wrocław: ANUNA, Politechnika - Giełda w niedzielę; HDP, ul. Kościuszki 4 IVp; Września: EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13; Zamość: AMICOM, ul. Piłsudskiego 14/82; Zielona Góra: VADIM, ul. Kupecka 28.

289,-
z AMB

349,-
4MB, 827 25MHz

599,-
z koprocesorem

889,-
z koprocesorem

1349,-

2290,-

345,-

45,-
z zegarem

74,-
z zegarem

89,-

210,-
z zegarem

239,-
z zegarem

389,-

95,-
z zegarem

124,-
z zegarem

349,-
z koprocesorem

429,-
z koprocesorem

364,-
z 8MB

484,-
8MB, 827 33MHz

ELBOX 1200/0-8MB

- rozszerzenie pamięci do A1200
- podstawka pod moduł pamięci SIMM 72 pin 1, 2, 4, 8MB 32-bit
- 2,4 razy przyspiesza A1200
- zegar czasu rzeczywistego
- 2 podstawki PGA i PLCC pod koprocessor

KARTY TURBO DO

- A2000
- A3000
- A4000

APOLLO 620 TURBO

- karta turbo do A600
- procesor 68020
- 8 razy przyspiesza A600
- podstawka pod koprocessor 68882 PLCC
- podstawka pod moduł pamięci SIMM do 8MB 32-bit FAST RAM

ELBOX

30-702 KRAKÓW
ul. Lipowa 4 Vp.

INTERNET
http://www.lp.krakow.pl/ELBOX
email: elbox@lp.krakow.pl

FIDO i Mel na tropie...



Miedzy nami, graczami...

Dzisiaj nie będzie o grach, a przynajmniej - nie tylko o nich. Będzie o rewolucji. I to nie byle jakiej, bo informatycznej.

Wiek dwudziesty obfitował w rewolucje wszelkiej maści. Była Rewolucja Październikowa w Rosji, była Rewolucja Kulturalna w Chinach, była Rewolucja Seksualna w Stanach Zjednoczonych (ciekawa kolejność), największa jednak rewolucja, moim zdaniem, zaszła na polu techniki. Z pozoru błaha, nawet niedostrzegalna, w rezultacie - jak dziś się okazuje - diametralnie zmieniała obraz naszego świata. Czy wyobrażasz sobie życie bez prądu i gazu, bez lodówki, bez radia, telewizora, komputera? Być może, ale szczerze mówiąc - co to byłoby za życie... Wystarczy, że cywilizowany ludź wyjedzie gdzieś w głąsę, a zaraz wychodzą wszystkie uzależnienia od techniki. Nawet głupia toaleta „pod chmurką” staje się sprawą problematyczną. Tydzień, góra dwa tygodnie, można to wytrzymać, ale więcej - absolutnie. Jesteśmy technomanami i koniec. Istotami uzależnionymi.

Oczywiście, takie postawienie sprawy wskazuje, że jest w tym wszystkim coś negatywnego i pewnie po części jest to prawda, ale przecież technika to także wiele pozytywów. Dla uproszczenia zajmę się tylko dziedziną przekazu informacji. Na początek weźmy na przykład telewizję. Bez niej być może i wiedzielibyśmy, co dzieje się na świecie i w kraju (np. z prasy i radia), ale na pewno nie wiedzielibyśmy, jak to wygląda. Zdjęcia nie oddadzą wszystkich aspektów rzeczywistości - w końcu są to tylko zatrzymane kadry przeszłości. Telewizja pokazuje zdarzenia w toku. To, co stało się z naszymi umysłami dzięki telewizji, do dzisiaj, mo-

im zdaniem, nie jest docenianie. Toż to prawdziwa rewolucja w dziedzinie przekazu informacji. Siedzisz sobie w domu i oglądasz, jak żyje się w Meksyku, jak rozmnażają się pingwiny, jak wygląda wodospad Niagara, jak potrafi pustoszyć huragan.

Na tym nie koniec. Jak się wkrótce okazało, dla telewizji ważnym etapem rozwoju stał się... podbój kosmosu. W pierwszej chwili takie zdanie może dziwić, ale wystarczy chwila zastanowienia i... Tak, telewizja satelitarna. Niby nic, niby tylko krocze, a jednak rewolucja. Pamiętam czasy (wcale nie tak odległe, bo sięgające zaledwie lat 80.), kiedy talerze na dachach domów były unikatem - tak samo jak magnetowidy. Wtedy jeszcze nie bardzo rozumiano, jakie możliwości daje ten rodzaj przesyłania informacji, choć pojawiały się już pierwsze jaskółki. Przykładem może być pamiętne połączenie satelitarne między ZSRR i USA. Wyglądało to tak. Kilkunastu ludków w studiu w Stanach Zjednoczonych i kilkunastu w studiu w Związku Radzieckim rozmawiało sobie o tym i o owym, jak byśmy to powiedzieli my, gracze, w czasie rzeczywistym (uwzględniając opóźnienie wynikłe z przekazu przez satelitę). Dzisiaj wydaje się to banalne, ale wówczas był to prawdziwy szok. Od tamtej pory zaczęło krążyć hasło „wioska globalna” określające naszą pocziwą Ziemię i faktycznie, okazało się ono nadzwyczaj trafne. Nie minęło ledwie kilka lat, a telewizja satelitarna na stałe zagościła w naszych telewizorach. Oczywiście, nie mam tu na myśli klasycznej TVS (czyli talerzomanii), gdyż ta jakby zeszła obecnie na plan drugi, ale wykorzystanie satelitów w serwisach informacyjnych. Zanim nastała epoka „wios-

ki globalnej”, co trudno sobie dziś wyobrazić, materiały filmowe ukazywały się z kilkunastogodzinnym, kilkudniowym, a nawet kilkutygodniowym opóźnieniem. Dzisiaj z każdego zdarzenia na świecie możemy mieć relację na żywo! Gdzieś rozpętała się wojna, gdzieś miała miejsce katastrofa lotnicza, gdzieś wybuchł pożar lasu - a my wiemy o tym już teraz, w chwili, kiedy się to dzieje! Fenomenalne!

Choć obecnie mało kto o tym mówi, ten stan rzeczy spowodował, że poczuliśmy się wspólnotą. Ludzie nareszcie stworzyli ludzkość. Dzisiaj opinia publiczna dowiaduje się o dramatycznych wydarzeniach, gdy są one jeszcze w zarodku i dzięki temu może od razu zareagować. Inna sprawa, że najczęściej nie korzysta z tej możliwości, ale wszystko w swoim czasie.

Lata 90. to zdecydowanie epoka komputeryzacji (i naszych ukochanych gier komputerowych). Potrzeba było blisko dziesięciu lat, rozwoju telekomunikacji i łączności satelitarnej, aby wreszcie mogła nadejść kolejna, jak na razie ostatnia, rewolucja - powstanie internetu.

Podobnie jak to miało miejsce w przypadku telewizji satelitarnej u jej zarania, nie bardzo jeszcze wiemy, jak w pełni wykorzystać możliwości tego nowego medium, ale już teraz jedno jest pewne - są one przeogromne. Przede wszystkim internet, mimo wielu wspólnych zalet, przewyższa telewizję satelitarną tym, że jest się tu uczestnikiem, a nie tylko odbiorcą. O ile w telewizji satelitarnej tylko dowiadywałeś się o zdarzeniach na świecie, o tyle tu możesz w nich sam uczestniczyć! I znów - niby nic, a jednak przełom. Rewolucja, panie, rewolucja!

Osobiście znam ludzi, którzy gdy mają jakiś problem, nie udają się do bibliotek ani nie szukają odpowiedzi w domowych encyklopediach, ale po prostu „wchodzą” do internetu. Czasem są to nawet śmieszne sytuacje, bo zgłoszenie się z pytaniem: „Czy ktoś wie, jak się robi jajecznicę?” trudno nazwać pytaniem na serio. Rozumiem, że rodzice wyjechali, a żyć jakoś trzeba, ale czy nie lepiej byłoby zaprosić jakąś koleżankę i przy okazji przeobrazić nadprogramowo materiał z „Nauki o człowieku”? Ale nie w tym rzecz, bo nawet na tak banalne pytanie pojawia się co najmniej kilkanaście odpowiedzi! Tak więc końcówka sieci okazuje się końcówką skarbnicy wiedzy całej ludzkości. Zabrzmiło to poważnie, ale tak też jest w rzeczywistości. Zastosowania domowe to przecież tylko ułamek całości. Internet jest nieocenionym narzędziem dla dziennikarzy, naukowców, artystów, choć ci ostatni wciąż jeszcze traktują owo medium z niechęcią i lękiem - a przecież dla nich jest to wymarzona arena działań!

Dla nas, graczy, także zapewne nadejdą lepsze czasy. Już teraz grać można w internecie w rolę (MUD-y) i choć są to tylko tekstówki, to przecież na tym się nie skończy. Gry komputerowe też kiedyś przeszły przez ten etap i proszę - dzisiaj już tylko mały krok dzieli nas od powszechnie stosowanej w grach wirtualnej rzeczywistości. Sięgając w przyszłość, już dziś cieszę się na internetowy świat VR, w którym będę mógł spotkać się z Tobą, szanowny Czytelniku, i dolożyć Ci, ile wlezie. Do zobaczenia... tam.

Gracz



O ANOMALIACH W GRACH KOSMICZNYCH

polemika

W numerze 8/96 ŚGK ukazał się dość obszerny artykuł poświęcony grom kosmicznym. Jako współautor starałem się tam wykazać, że znaczna część zjawisk, do których gry typu „Gwiezdne Wojny” nas przyzwyczaiły, w realnym świecie nie może mieć miejsca. Temat może i ciekawy, jednak ze względu na swą „naukowość” nie wydawał mi się potencjalnym przedmiotem do polemik z Czytelnikami. Tym milej się rozczarowałem, gdy do redakcji doszedł list od Marcina Majchrzaka, studenta czwartego roku fizyki. List i tematy w nim poruszone wydały mi się na tyle interesujące, że postanowiłem zaprezentować go na łamach gazety. Zaznaczam jednak, że nie będzie to polemika w stylu, do jakiego przyzwyczaiły nas dyskusje o brutalności w grach komputerowych. Wybaczenie także, że momentami dyskusja może kojarzyć się z lekcjami fizyki - mam nadzieję, że przynajmniej z tymi ciekawszymi. W każdym razie do „rękoczynów” w postaci calek, hamiltonianów czy równań różniczkowych i tym podobnej matematyki nie dojdzie... Zaczynamy.

Na pierwszy ogień pójdzie Frontier. Marcin pisze:

„... w opisie czytamy: „Podczas pojedynku z piratami zasady fizyki obowiązują tylko gracza! Tylko on nie może zmieniać kierunku lotu, a jedynie obracać się wokół własnej osi (i z pomocą korygować tor lotu). Pirat jest wolny od tych ograniczeń, skutkiem czego lata wokół gracza niczym ćma wokół ognia”. Jest to całkowicie błędne! I pirata i gracza obowiązuje ta sama fizyka! Przecież walka toczy się nierzadko przy prędkościach kilku-kilkunastu tysięcy kilometrów na sekundę, a więc i pirat podąża w tym samym kierunku co gracz. To z kolei oznacza, że i jemu trudno zmienić tor lotu, bo nie oddała się nagle o tysiące kilometrów.”

Muszę przyznać, że stwierdzenie o łamaniu przez statki piratów zasad fizyki obowiązujących gracza również wydało mi się z początku kontrowersyjne. Po namyśle uznałem jednak, że coś w tym jest i zamierzam tego stanowiska bronić. Wyobraźmy sobie, że idziemy ulicą. Nagle kątem oka dostrzegamy spadającą dachówkę. Błyskawicznie wykonujemy zwrot w tył i ratujemy swoje życie dzięki wyrobionemu w Duke Nukem 3D refleksowi (a propos: nawet żeńska część redakcji już w to gra!). Czy

przeszkadzał nam w tym fakt, że wraz ze Słońcem krążyliśmy wokół jądra naszej galaktyki z prędkością - o ile mnie pamięć nie myli - rzędu 500 km/s? Nie. Bo z taką samą prędkością krążyło całe nasze otoczenie (fizyk - czyli ja - by powiedział: układ odniesienia). Jest to klasyczny przykład względności ruchu, trafnie zobrazowany przez Marcina słowami:

„Sytuacja jest analogiczna jak w znanej historyjce z pociągami na stacji. Jeśli jesteśmy w jednym z nich i jeśli któryś z nich ruszy, to nie będziemy wiedzieć który, dopóki nie spojrzymy na peron.”

W chwili, gdy walczą statki kosmiczne (może być ich przecież więcej), nie jest ważne, jaką prędkość mają one na liczniku, tylko jak szybko przemieszczają się względem siebie (kłania się brak peronu). Przy takiej walce używać się będzie wyłącznie silników korekcyjnych, a nie głównego napędu (choćby po to, by nie minąć pola walki o jakiś drobny milion kilometrów). Gracz we Frontierze takich silników nie posiada, jego statek zachowuje się jak klasyczna raketa, z której wylatujący strumień gazów możemy nieco odchylić wyłącznie w górę lub dół (myślę tu o kierunkach rozróżnianych przez pilota). Więcej mogą nawet współczesne rakiety. Aby zmienić we Frontierze kierunek lotu, należy obrócić raketę wokół jej osi tak, aby cel znalazł się na linii góra-dół pilota, a następnie odpowiednio odchylić strumień gazów (czy fotonów...) silnika. Niewygodne to i budzi zdumienie fakt, że tak rozwinięta cywilizacja jak we Frontierze nie wymyśliła bardziej efektywnych metod manewrowania. Statki piratów sprawiają natomiast wrażenie, że tych problemów nie posiadają. Może to różnica w rozwoju technologicznym (wpadli na pomysł silników korekcyjnych?), a może gracza obejmuje jednak inna fizyka? Statek gracza zachowuje się podczas walki w sposób, który bym określił jako bezwładny lot z możliwością obracania się wokół własnej osi. Piraci są wolni od ograniczeń. Wiele razy z rozpaczą w oczach oglądałem oddalającą się stację kosmiczną, koło której przemknął jak meteor, a wyhamowałem dopiero za orbitami paru planet dalej. Nie zdażyła mi się sytuacja, w której w podobny sposób minąłby pirata. Można to tłumaczyć bardziej rozwiniętą techniką reprezentowaną przez piratów, ale

moim zdaniem bardziej odpowiedział jest... grywalność Frontiera. Niestety, producent tej gry nie zaimplementował opcji „przeprowadzanie doświadczeń fizycznych”, a tylko to mogłoby jednoznacznie rozstrzygnąć spór. Na marginesie dyskusji - podejrzewam, że gdybyśmy zajrzeli do kodu gry i przyjętych algorytmów, wtedy cała fizyka świata Frontiera mogłaby wydać się nieco... dziwna.

Zostanę na chwilę jeszcze przy temacie manewrowania. Marcin pisze kawałek dalej:

„Wracając do bitew kosmicznych. Manewrowanie w próżni jest niezwykle trudne, bo zawsze przy tej operacji powstaje pewien moment siły, usuwany następnie silniczkami korekcyjnymi. W walkach samolotów moment ten jest niwelowany przez opór atmosfery. Każde błędne włączenie silników może spowodować niekontrolowany ruch wirowy. A co dopiero dzieje się w czasie walki, gdy dostajemy informację o uszkodzeniu np. systemów manewrowych. Gwiazdy tak zaczynają wirować, że zanieczyścimy przednią szybę!”

Manewry na kosmiczną skalę rzeczywiście nie należą do najłatwiejszych, ale nie zupełnie z tego powodu, który opisuje Marcin. Lot w atmosferze różni się w sposób zdecydowany od lotu w przestrzeni kosmicznej (w powietrzu silnik musi ciągle pracować, by przeciwdziałać siłom oporu i grawitacji, występuje siła nośna itp.). Jednak wydaje mi się, że można od cywilizacji kosmicznej wymagać, żeby tak umieściła silniczki korekcyjne statku kosmicznego, by podczas manewrów nie wpadał on w niekontrolowany ruch wirowy. Z pewnością jakiś komputer typu „Bendium Krio” poradzi sobie z ich nadzorowaniem bez większych problemów (chyba, że system mu się wyłoży...). Gorzej będzie, gdy faktycznie taki układ manewrowy nawali. Najgorzej będzie jednak wtedy, gdy podczas manewrów nie weźmie się pod uwagę pól grawitacyjnych. Gdyby istniały nieprawdopodobnie mocne silniki zużywające nieprawdopodobnie małe ilości nieprawdopodobnie wydajnego paliwa, wtedy można by pola grawitacyjne np. planet czy nawet gwiazd pomijać podczas obliczeń, bo

moc silników pozwalałaby na wszystko. Inna sprawa to to, co by zostało z pilotą po paru etapach i nawrotach. Na obecnym etapie rozwoju techniki nie wydaje się, by w dającej się przewidzieć przyszłości ktokolwiek tak wydajne silniki zbudował. Sądzę jednak, że gdyby nawet się to udało, i tak nigdy nie będzie można pominąć naprawdę silnych pól grawitacyjnych wytwarzanych przez jądra galaktyk czy czarne dziury. A jak w rzeczywistości wygląda przy dzisiejszym stanie techniki - zawracanie w słabym polu grawitacyjnym Ziemi i jej Księżyca, może przekonać się każdy na filmie „Apollo 13”. Skoro jesteśmy przy silnikach, warto poruszyć kolejny punkt:

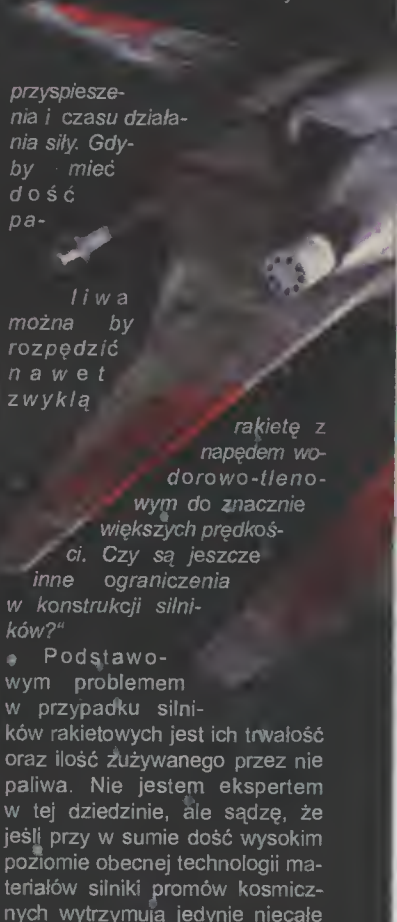
Przy opisie podróży kosmicznych „... silnik [jonowy] wyrzuca do tyłu strumień jonów (...). Tworzona w ten sposób siła ciągu pozwala uzyskać prędkość ok. 230 km/s. Dlaczego tylko tyle? Przecież prędkość w próżni jest ograniczana tylko prędkością światła i zależy od

przyspieszenia i czasu działania siły. Gdyby mieć dość

liwa można by rozpędzić nawet zwykłą

raketę z napędem wodorowo-tlenowym do znacznie większych prędkości. Czy są jeszcze inne ograniczenia w konstrukcji silników?”

● Podstawowym problemem w przypadku silników raketowych jest ich trwałość oraz ilość zużywanego przez nie paliwa. Nie jestem ekspertem w tej dziedzinie, ale sądzę, że jeśli przy w sumie dość wysokim poziomie obecnej technologii materiałów silniki promów kosmicznych wytrzymują jedynie niecałe



8 godzin pracy, to jednym z podstawowych problemów jest niedopuszczenie do zniszczenia silnika. Z drugiej strony poważny kłopot to dostarczenie odpowiednio wydajnego paliwa. Przecież silnik musi, niestety, sam dźwigać swoje paliwo (na marginesie: to dość skomplikowany problem ruchu ciała, którego masa zmienia się w czasie). Aby zapewnić naprawdę długie działanie obecnych silników rakietowych, trzeba by umieścić w rakiecie gigantyczne ilości paliwa. Nie wydaje mi się możliwe skonstruowanie np. zbiornika, który by zawierał paliwo na rok pracy. Na Ziemi by się po prostu rozpadł, a i w kosmosie naprężenia konstrukcji doprowadziłyby szybko do eksplozji. Nie mam również pewności, czy po roku pracy takiego silnika rakietą osłabłaby jakaś przyzwoita prędkość - w końcu istnieje coś takiego jak bezwładność wielu tysięcy/milionów ton paliwa.

Na chwilę wróćmy do manewrów w kosmosie.

Dalibóg, nie rozumiem, dlaczego myśliciele nie mogą poruszać się z przeróżnymi prędkościami i przyspieszeniami."

Prawdę mówiąc, ja też nie rozumiem. Z przykrością stwierdzam, że powyższego zdania nie tłumaczy nawet późna pora, zamknięcie okolicznych sklepów z colą, brak kawy i wiszący nad uchem pracownicy składu. Postaram się wytłumaczyć w normalnym języku, o co mi chodziło (cołą mam na biurku). Podczas walki myślicieli dwa samoloty mogą lecieć praktycznie obok siebie. Każdy z nich może zwolnić lub

laserowego i znany efekt rozmycia gwiazd podczas skoków nadprzestrzennych. Posłuchajmy jego argumentacji:

(...) autorzy popełniają błąd pisząc odnośnie broni laserowej „(...) ze względu na gigantyczną prędkość światła nie możemy zobaczyć wiązki światła, której długość wynosi naście centymetrów lub metrów. Dla nas zawsze to będzie pojedynczy błysk światła”. Otóż choćby pruć z lasera przez godzinę nie zobaczymy żadnej wiązki. Promienie światła, które widzimy w rzeczywistości, powstają na skutek rozproszenia fali świetlnej w atmosferze (czy innym ośrodku). W próżni natomiast jest pustka, więc fale nie mają się na czym rozpraszają."

przyspieszyć, musi jednak zachowywać się zgodnie z prawami aerodynamiki. W ten sposób pilot samolotu, który nie zmieniał kierunku ruchu, widzi oddalanie się drugiego samolotu - po prostu, gdy była zmieniana tylko prędkość lub po krzywej, gdy

zmianie uległ także kierunek. W przypadku walki kosmopolitów nic nie stoi na przeszkodzie, aby jeden z pojazdów wykonał obrót wokół własnej osi do tyłu i zwolnił. Osoby w drugim kosmosie odbiorą to jako odlot, ale nie po krzywej, lecz jako gwałtowny zwrot (nie ma peronu...). Poza tym statki kosmiczne, jeśli będzie taka potrzeba, mogą rozmyślnie być wprowadzone w ruch wirujący przy zachowaniu kierunku lotu, co w przypadku myślicieli nie jest możliwe (albo jest możliwe, ale tylko raz).

Marcin zwraca uwagę jeszcze na dwie sprawy: wiązki światła

to nie błąd, raczej niedopatrzenie. W każdym przypadku widzimy błysk światła, a w przypadku, gdy walka toczy się w atmosferze, widzimy też wyraźną wiązkę. Marcin jednak słusznie zauważył, że w próżni wiązki nie zobaczymy nigdy! Walki w przyszłości toczą się jednak wszędzie - tam, gdzie jest pustka (otwarty kosmos) i tam, gdzie światło może się rozpraszają (planety, statki kosmiczne).

Na koniec ciekawa uwaga:

"W grach i filmach (głównie z serii „Star Wars”) w trakcie przyspieszania gwiazdy stają się odciśniętymi. Efekt ten jest w rzeczywistości niemożliwy - gwiazdy powinny zniknąć w nadfiolecie, a nie rozmyć się. Jest to najwykleszczony efekt Dopplera."

Hmm... I tak, i nie, jak mawiają głowy państw. Trudno spekulować na temat podróży z prędkościami nadświetlnymi, bo nauka nie bardzo daje odpowiedzi na to, co się wtedy będzie działo. Według obecnego stanu wiedzy taka podróż jest niemożliwa, nikt więc nie zajmuje się jej opisem. Jeśli jednak rozważamy podróże z prędkością bliską prędkości światła, można podyskutować. Na czy polega efekt Dopplera? Wyobraźmy sobie, że mamy ja-

kieś źródło fal (typu kolega dmuchający w gwizdek) i odbiornik (kolega bez gwizdka). Kumpel z gwizdkiem stoi i gwizdże, drugi raz szybko zbliża się do niego, a raz szybko oddala. Co słyszy ów biegacz? Gwizdek wytwarza fale dźwiękowe. Jeśli biegacz zbliża się do gwizdka, wtedy częściej napotyka na grzbiety fal i słyszy wyższy dźwięk. Podczas oddalania się dźwięk musi dogonić słuchacza, więc grzbiety docierają rzadziej i dźwięk jest niższy. Tak naprawdę efekt Dopplera da się usłyszeć przy większych prędkościach niż prędkość biegnącego człowieka - możemy go usłyszeć np. podczas przejazdu szybkiego pociągu. Efekt Dopplera dotyczy także fal świetlnych, w tym przypadku będziemy jednak widzieć zmianę barwy. Jeśli dwa ciała zbliżają się do siebie, obserwowane fale świetlne mają wyższe częstotliwości i widzimy efekt zmiany koloru w kierunku fioletu, podczas oddalania - w kierunku czerwieni. Można więc wyobrazić sobie podróż z prędkością podświetlną jako naprawdę oryginalne przeżycie - z przodu gwiazdy stają się fioletowe i nikną, z tyłu stają się czerwone i ulegają rozmyciu, a świat po bokach wydaje się niezmienny. Jednak efekt Dopplera, który tu się pojawia, nie jest „najwykleszczonym efektem Dopplera", lecz jego relatywistyczną odmianą (mówimy, że np. prędkość jest relatywistyczna, gdy jest zbliżona do prędkości światła i zaczynają się pojawiać efekty typu skracanie długości czy zmiana szybkości upływu czasu - tzw. dylatacja czasu).

Na marginesie tej polemiki - proponuję spojrzeć na grafikę na tej stronie. Statek kosmiczny jest co prawda wytworem fantazji, ale wybuchająca gwiazda to nie dzieło grafika, tylko zdjęcie gwiazdy Eta Carinae wykonane przez Kosmiczny Teleskop Hubble'a. Zdjęcie, które burzy kolejny stereotyp - gwiazda w ogóle nie przypomina eksplodującej kuli! Mało tego, przypomina swoim kształtem... orbital atomowy! Przeciwnie podobieństwo przy gigantycznej różnicy skali (orbital atomowy to - w wielkim uproszczeniu - kształt orbity, na której można znaleźć elektrony w atomie).

Jak widać, dyskusja nie jest łatwa, choć mam nadzieję, że ciekawa. Być może ktoś jeszcze wytropi coś, co przeoczyliśmy podczas naszych rozważań? Z przyjemnością wrócimy do dyskusji.

Jarosław Chrostowski



II MISTRZO „SENSIBLE

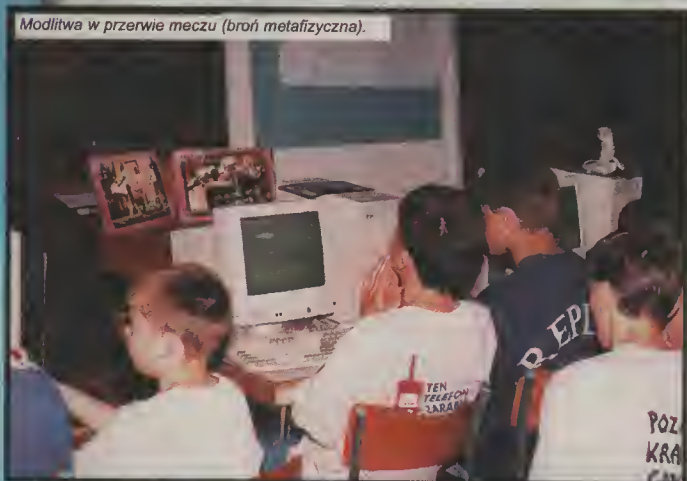
Ktoś musiał organizować, żeby grać mógł ktoś.



Rozmowy przed meczem (broń psychologiczna).



Modlitwa w przerwie meczu (broń metafizyczna).



Uff, ale przeciwnik.



Zaczęło się!



„Dania przystępuje do kontrataku. Piękna akcja na środku boiska. Podanie na prawe skrzydło. Niemiecka obrona jest bezsilna. Dośrodkowanie! Główka! I... O nie! Poprzeczka! Nieprawdopodobnie!”

Kolejne mistrzostwa już za nami. Drugi raz w ostatni weekend sierpnia w Chełmnie (woj. toruńskie) spotkali się miłośnicy komputerowej piłki nożnej. Pierwszy raz na dwie platformy sprzętowe: PC i Amiga. W tym roku przyjechało 156 uczestników, z czego 22 na PC i 134 na Amigę. Oprogramowaniem podstawowym był Sensible World of Soccer - dla amigowców wersja 95/96 dostarczona przez firmę Marksoft, a dla pece-towców wersja European Championship Edition dostarczona przez firmę Bobmark.

System rozgrywek dla amigowców był identyczny, jak na po-

przednich mistrzostwach. W piątek i sobotę odbywały eliminacje w ośmiu grupach. Do niedzielnego finału awansowało po ośmiu najlepszych graczy z każdej grupy. Niedzielne finały odbywały się według zasad pucharowych. Zwycięzca dwumeczu przechodził dalej. W ten sposób z 64 pozostało 32, z 32 - 16, a z 16 - 8. Tych ośmiu zostało rozlosowanych na cztery pary. Zwycięzca czwórki walczyła między sobą o wejście do finału. W meczu o III miejsce spotkali się Jacek Śliz i Arkadiusz Winiarek, zaś w meczu o tytuł Mistrza Polski w kategorii Amiga spotkali się Michał Kwiecieński i Grzegorz Szewczyk. Ten ostatni był zwycięzcą Międzywojewódzkiego Turnieju z maja zeszłego roku. Jak zakończyły się te mecze, spójrz na wyniki zamieszczone na końcu artykułu.

Tylko spokojnie!



Przerwa. Gdzie jest ten...



MISTRZOSTWA POLSKI "SOCCER" CHEŁMNO '96



Rozgrywki w kategorii PC przebiegały inaczej. Ponieważ do rozgrywek przystąpiło niewielu zawodników, zostali oni podzieleni na dwie grupy. Niestety, z przyczyn niezależnych od organizatorów do komputerów nie dołączono gamekarta i podwójnych portów do klawiatur. Zmusiło to nas do zmiany zasad rozgrywek. Aby zrównać szanse klawiaturowców i dżojstykowców, każde spotkanie zostało rozegrane ze zmianą sprzętu. Oznacza to, iż najpierw jeden zawodnik grał na klawiaturze, a drugi dżojstikiem, a po zakończeniu meczu następowała zamiana sprzętu i rozgrywano drugi tymi samymi drużynami. Aby umożliwić wszystkim zapoznanie się z klawiaturą lub dżojstikiem, piątek został poświęcony na trening, sobota zaś była dniem eliminacji. Z każdej grupy do niedzielnych finałów awansowało po sześciu najlepszych zawodników. W niedzielę, w podobny sposób jak w grupie amigowej, rozgrywki doprowadziły do pozostania w turnieju trzech zawodników: Tomasz Hajduk, Jędrzej Korczyński i Tomasz Sztajer. Finał został poprowadzony jak w mini lidze: każdy z każdym mecz plus rewanż. Wyniki znajdziesz w tabeli.

Podsumowując, należy się pochwalić, że na II Mistrzostwa Polski przyjechało dwukrotnie więcej osób, niż w roku ubiegłym, a to oznacza, że ta forma zabawy bardzo Wam odpowiada. Oczywiście, tradycję tę będziemy kontynuować. Mam nadzieję, że za rok o tej samej porze przyjdzie jeszcze więcej ludzi. Od stycznia na łamach SGK będą drukowane ankiety pozwalające na wyłonienie programu, na jakim zostaną rozegrane III Mistrzostwa Polski.

W.S.

ORGANIZATORZY DZIĘKUJĄ ZA POMOC W ORGANIZACJI TURNIEJU:

- Fabryce Akcesoriów Meblowych SA w Chełmnie;
- Urzędowi Miasta Chełmno;
- oddziałowi Banku Spółdzielczego w Chełmnie;
- firmie Optimus SA;
- firmie Eureka Soft - & Hardware;
- firmie Marksoft;
- firmie Bobmark International.
- firmie CD Projekt

ZWYCIĘZCY W KATEGORII PC:

- I Jędrzej Korczyński**
Czerwonak, woj. poznańskie
II TOMASZ HAJDUK
Leszczyny, woj. katowickie
III Tomasz Sztajer
Zielona Góra

ZWYCIĘZCY W KATEGORII AMIGA:

- I Michał Kwieciński**
Łódź
II Grzegorz Szewczyk
Bytom, woj. katowickie
III Jacek Śliz - Turek,
woj. konińskie
IV Arkadiusz Winiarek
Jawor, woj. legnickie



Naczelnik to się umie wkręcić.



Zwycięzcy w kategorii Amiga.



Mecze finałowe - zawodnicy..



...i publiczność.



...i publiczność, który mnie ograł (broń konwencjonalna).



I znów nerwy...



Zwycięzcy w kategorii PC.

W początkach istnienia tego działu wspominałem, że wielkość armii biorących udział w wojnie czy bitwie nie jest czynnikiem decydującym o zwycięstwie jednej ze stron. Drugą sprawą, prawie o identycznym znaczeniu, jest

nicy nie było. Polskie PZL P37b „koś” były równie dobre, jak niemieckie He 111c czy Do17. Niestety, było ich bardzo mało.

W broni pancernej polska myśl tech-

z ogólnej liczby około 390 tankietek TK-3 i TKS. Równorzędnym przeciwnikiem dla 7TP były niemieckie czołgi PzKpfw IIIe, PzKpfw 35 (t) (dawniej czeskie LT-35) i

czołgów i czołgistów nad niemieckimi, choć jednak z tego, skoro niemieckie zagony pancerne zalewały Polskę, praktycznie nie napotykać na większy opór rozproszonych polskich sił pancernych. Inna sprawa, że nie tyl-

KAWALERYJA

wyposażenie. Oczywiście, lepsze wyposażenie przy zdecydowanie mniejszej liczebności także nie gwarantuje zwycięstwa. II Wojna Światowa, a szczególnie jej przebieg po stronie Niemiec Hitlerowskich pokazuje to dość wyraźnie.

Do najazdu na Polskę Wehrmacht zaangażował około 65% wszystkich swoich sił. Dawało mu to przewagę ilościową we wszystkich rodzajach sił zbrojnych - od niewielkiej w piechocie do przynależącej w lotnictwie i broni pancernej. A jak z przewagą techniczną?

Jeśli porównać poziom techniczny lotnictwa obu stron, to dochodzi się do następujących wniosków. Niemcy posiadali niewątpliwą przewagę w myśliwcach. Polskie PZL P11c i P7a w porównaniu z Me 109 i Me 110 należały do poprzedniej generacji. Ale w bombowcach już takiej róż-

niczna stała na światowym poziomie. Na podstawie licencji na angielskie czołgi Vickers E powstał najlepszy polski czołg, 7TP, uzbrojony w znakomitą armatę 37 mm Bofors (wersja jednowieżowa) lub dwa karabiny maszynowe wz. 30 (wersja dwuwieżowa). Górował on nad większością niemieckiego sprzętu pancernego użytego w czasie walk w Polsce. Czołgi PzKpfw I i PzKpfw II stanowiące podstawowe wyposażenie dywizji pancernych i zmotoryzowanych (tzw. lekkich) pod każdym względem ustępowały nowoczesnym 7TP, a przestarzałe tankietki TKS przebrożone w nowoczesne 20 mm działka były dla nich równorzędnym przeciwnikiem. Niestety, przed wybuchem wojny zbieg ten zdążyło przeprowadzić na około 20 pojazdach

PzKpfw 38 (t) (dawniej czeskie LT-38), stanowiły one jednak około 11% ogólnej liczby czołgów. Jedynym modelem silniejszym od każdego polskiego czołgu był PzKpfw IVc uzbrojony w krótkolufową armatę kalibru 75 mm. Oprócz wspomnianych czołgów 7TP na wyposażeniu armii polskiej znajdowały się również oryginalne Vickersy E (jedno- i dwuwieżowe) o podobnej charakterystyce, co 7TP, francuskie czołgi Renault R-35 o grubym, wytrzymałym pancerzu, ale uzbrojone w przestarzałe, pochodzące z I Wojny Światowej działka 37 mm Puteaux oraz pewna liczba czołgów Renault FT-17 z końca I Wojny Światowej, praktycznie nie nadające się do użytku.

Nieliczne bezpośrednie starcia dowiodły o wyższości polskich

co Polacy przegrali w starciu z machiną wojenną Niemiec. Nawet taka potęga militarna, jak Francja, nie potrafiła podołać temu wyzwaniu.

Za miesiąc zajmę się niemiecką kampanią na zachodzie Europy.

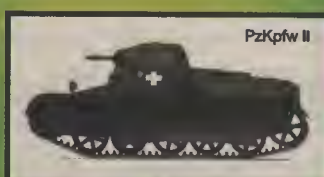
Heinz Futerał
Marszałek Polny Kławiatury

Bibliografia:

1. *Niemiecka Broń Pancerna 1939-1945*, D. Jędrzejewski Z. Lalak, Wydawnictwo Lampart.
2. *Wrzesień 1939 Pojazdy Wojska Polskiego*, A. Jońca R. Szubański J. Tarczyński, Wydawnictwa Komunikacji i Łączności.



PzKpfw 35



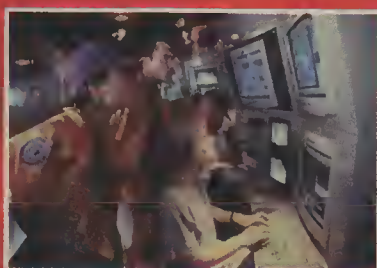
PzKpfw II



TKS



7TP



TWISTER

Łukasz Masłowski, Piotrków Trybunalski
Piotr Kliber, Jasienica woj. bielskie
Adam Rodak, Lublin
Mariusz Gałat, Brzesko
Michał Lipowczak, Świnoujście



MISSION: IMPOSSIBLE

Marcin Trusz, Biłgoraj
Sebastian Świdorski, Olsztyn
Adam Labrenz, Pobiedziska
Krzysztof Włoszczak, Legnica
Dariusz Piwowarczyk, Kraków



KONKURS PRENUMERATORÓW

Mirosław Surówka, Mogillany

Przygotowując się do napisania niniejszego artykułu, z uwagą przejrzałem starsze i nowsze numery czasopism traktujących o grach i ku swojemu zdziwieniu odkryłem, że proporcje „RPG kontra reszta” na przestrzeni kilku ostatnich lat uległy poważnemu zachwianiu. Otóż, jak się okazuje, ledwie rok temu na rynku ukazywało się znacznie więcej rolpleji, niż obecnie. Dzisiaj niepodzielnie królują zręcznościówki - najmniej wymagający gatunek. Najmniej, bo czego można oczekiwać po grach 3D, po wyścigach, po bijatykach? Zawsze to samo - liczy się Twój refleks, reszta zaś pozostaje milczeniem.

Wiem, przesadzam, ale w moim rozgoryczeniu tkwi jednak ziarno prawdy. W tym roku z ważniejszych rolpleji ukazały się ledwie Stonekeep, Anvil of Dawn, Warhammer: Shadow of the Horned Rat, Legion (gra polska!), Dungeon Keeper. Istna posucha! Na szczęście, wkrótce się to zmieni; tak przynajmniej sugerują zapowiedzi firm software'owych na jesień i zimę '96.

Zacznijmy od najbliższych premier. Właśnie na rynek wchodzi od dawna oczekiwany Albion, następca cyklu Amberstar/Ambermoon. Na skutek awarii promu kosmicznego lądujesz wraz z towarzyszem niedoli na zupełnie nieznanym planecie wśród przedstawicieli obcej cywilizacji. Grać się będzie aż na trzech ekranach. Pierwszy to widok z góry, na którym przemierzać będziesz złowrogą krainę, drugi to widok 3D, gdzie będziesz poruszał się po osadach i podziemiach, trzeci zaś to widok pola walki, bardzo symboliczny, przypominający szachownicę. Widziałem demko tej gry (jest zresztą na naszym „sidiu”) i muszę przyznać, że gra prezentuje się ciekawie.

Wreszcie wychodzi (kiedy czytasz te słowa, pewnie już jest) następna część cyklu The Elder Scrolls pod tytułem Daggerfall. Gra ta urosła już do legendy. Pod względem bogactwa świata tytuł

ten ponoć nie ma sobie równych. Autorzy chwalą się, że będzie można nawet jeździć konno! A to rzekomo tylko małe piwo w porównaniu z innymi rewelacjami gry. Szczerze mówiąc, drżą mi ręce, jak pomyślę, że będzie mi dane zagrać w Daggerfall - inna sprawa, czy zapowiedzi się sprawdzą.

Wkrótce ukaże się Deus oraz Ishar 4 osiawionej już firmy francuskiej - Silmarils. Deus jest wolną kontynuacją Robinson's Requiem.

Inaczej mówiąc, dzieje się w tym samym świecie, a właściwie wszechświecie i dotyczy zbliżonych problemów, choć fabuła jest tu znacznie bogatsza i ciekawsza. Czym jest Ishar 4, nie muszę chyba tłumaczyć.

Au - torzy z Silmarils postanowili kontynuować wątek, lecz o samej grze wciąż jeszcze niewiele wiadomo.

Następnymi tytułami czekającymi

na wydanie są:

- Lands of Lore 2: Guardians of Destiny (Virgin Interactive) - druga część doskonałego dungeonu;

- Return to Krondor;

Tear of the Gods (Sierra) - gra w stylu Betrayal at Krondor;

- Betrayal in Antara (7th Level) - jak wyżej;

- Diablo (Blizzard) - coś na kształt skrzyżowania Ultimy i Warcrafta;

- Birthright: the Gorgon's Alliance (Sierra) - gra na prawach TSR firmowana znaczkami AD&D, prawdziwy rodzynek;

- Antara (Sierra) - rolplej 3D (doomowaty) z innowacyjnym, jak zapowiadają autorzy, systemem czarów;

- Plague (Eidos) - także rolplej 3D (izometryczny) z dużą dawką strategii.

Oczywiście, to nie wszystko, a tylko co bardziej smakowite kąski, ale już taka lista powinna zadowolić nas, miłośników RPG. Jeśli wszystko pójdzie jak powinno, do grudnia czeka nas sporo pracy... o, przepraszam, zabawy. Mam nadzieję, że taki trend utrzyma się już na stałe. W końcu rolpleje to najprzyjemniejszy rodzaj gier komputerowych. Niech twórcy gier lepiej o tym nie zapominają i już więcej nie wystawiają nas na próbę, jak to miało miejsce w pierwszym półroczu 1996.

dyrektor Izby Tortur
imie KAT

PANIE DOKTORZE!
CHYBA TRACĘ
KONTAKT Z
RZECZYWISTO-
ŚCIĄ. WSZYSTKO
PRZEZ TE ...
GRY ROLE PLAYING.

ZNOWU PAN PRZEGADZA, PANIE TOMASZU.

ALEŻ PAN DOKTOR
NIE WIDZI TEGO,
CO JA!!

CSIEDZIM

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1. Lemmings 3D (1)
2. Tetris (2)
3. Shivers (6)
4. Push Over (4)
5. Monopoly (5)
6. 11th Hours (N)
7. Co do grosza (7)
8. Kasparov's Gambit (8)
9. Asterix: Caesar's Challenge (10)
10. Incredible Machine 2 (3)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1. Duke Nukem 3D (1)
2. The Need for Speed (3)
3. Mortal Kombat 3 (2)
4. Doom 2 (4)
5. Destruction Derby (9)
6. Slam Tilt (P)
7. Quake (N)
8. Witchaven 2 (10)
9. Dark Forces (7)
10. Euro '96 (N)

PRZYGODOWE

1. Teenagent (4)
2. Skaut Kwaternaster (2)
3. Bad Mojo (3)
4. Kajko i Kokosz (1)
5. Phantasmagoria (5)
6. Zork Nemesis (9)
7. Alfabet Śmierci (6)
8. Gabriel Knight 2 (7)
9. Ripper (N)
10. AD 2044 (N)

ROLE - PLAYING

1. Stonekeep (1)
2. Dungeon Master 2 (2)
3. Legion (3)
4. Ishar 3 (4)
5. Space Hulk (6)
6. Ishar 2 (5)
7. Black Crypt (10)
8. Blade of Destiny (9)
9. Dungeon Keeper (N)
10. Betrayal at Krondor (P)

SYMULACYJNE

1. EF 2000 (1)
2. Top Gun (5)
3. Wing Commander 4 (4)
4. Silent Hunter (3)
5. TFX (2)
6. ATF (7)
7. Hind (N)
8. Gunship 2000 (6)
9. Desert Wolf (10)
10. Formula 1 GP 2 (N)

STRATEGICZNE

1. The Settlers 2 (3)
2. Worms (1)
3. Warcraft 2 (2)
4. Command & Conquer (6)
5. Civilization 2 (4)
6. The Settlers (5)
7. Polanie (7)
8. UFO (10)
9. Space Hulk 2 (N)
10. Conquest of the New World (8)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

ROBERT GLÄSEL (JAWORZNO)

SZYMON KAISER (SŁUPSK)

RADEK NOGA (TARNÓW)

MARCIN RAFAŁOWSKI (GUBIN)

KAROL SEMNA (WROCŁAW)

NAGRODY UFINDOWAŁA FIRMA

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera „N” - nowość na liście

Litera „P” - powrót na listę

CD PROJEKT

RADY I PORADY

czyli jak grać, żeby wygrać

1. Handluj z zaprzyjaźnionymi plemionami Indian. Wymiana ta może przynieść Ci niezbędne na początku gry surowce, które w Koronie są bardzo drogie. Przynajmniej na początku będą one dla Ciebie nie do osiągnięcia.

2. Gdy dostatecznie rozwiniesz swoją gospodarkę, tak iż nie będziesz od nikogo zależny, stań się tylko i wyłącznie eksporterem towarów. Import nie jest opłacalny, a samowystarczalność to duży krok do osiągnięcia sukcesu.

3. Pierwszą kolonię załóż tak, aby obejmowała rzekę (podnosi produkcję), las lub dżunglę (produkcja drewna), a także góry, gdzie zlokalizować można kopalnie żelaza i złota, no i oczywiście przestrzeń wolną na pola uprawne.

4. Staraj się podnosić umiejętności swoich dowódców, tocząc bitwy. Po wygranej dowódca otrzymuje punkty doświadczenia, które można wykorzystać podnosząc umiejętności tych właśnie generałów.

5. Podczas walk działania kawalerii i piechoty wspieraj działaniami artylerii, która odgrywa dużą rolę na polu walki. Jej stosowanie pozwala w dużym stopniu ograniczyć własne straty, a przeciwnikowi zadać śmiertelny cios, który może rostrzygnąć bitwę w bardzo krótkim czasie.

6. Jeśli brakuje Ci surowców bądź pieniędzy, wybierz się armią na osadę przeciwnika i dokonaj rajdu na niej. Po każdym rajdzie określona ilość surowców przechodzi w Twoje posiadanie.

7. Podczas wrogiego ataku na Twoje miasto oddziały regularnego wojska otrzymają dodatkowe wsparcie ze strony milicji miejskiej, a jeśli obok Twojego miasta zlokalizowana jest zaprzyjaźniona z Tobą osada Indian, to możesz otrzymać także wsparcie sojuszniczych oddziałów Indian. Pamiętaj jednak, że są to oddziały słabsze od regularnej armii i dlatego używaj ich jako oddziałów wsparcia, a nie jako główną siłę uderzeniową mającą rozbić nieprzyjaciela.

8. Wszelkie straty liczne Twoich jednostek poniesionych podczas potyczek możesz uzupełnić umieszczając taką armię w mieście, gdzie uzupełni ona swój stan liczebny z ludności miasta.

ISHAR

1. W podziemiach RHUDGAST na giganta trzeba bardzo uważać. Potrafi uzbrojonego wojownika zabić dwoma uderzeniami. Najlepsza metoda - ustawić się przodem do giganta, uderzyć i szybko się wycofać w prawo (w bok). Ruchów dokonuje się klawiaturą, a walczy się myszką, która przyspiesza reakcję.

2. Na białego rycerza (posiada Hełm Mentalnej Wizji) nie działają strzały. Dobrze mieć dwóch magików posiadających możliwości rzucania Fire Ball. Atakuj go magią do chwili wyczerpania energii psychicznej. Gdy będzie nadal żywy, zrób kilka ataków metodą podjęcia + atak + szybkie wycofanie się.

3. Wilkołaki i niedźwiedzie praktycznie zabija się, aby zdobyć punkty doświadczenia. Można im uciec bądź lub je wymanewrować.

4. Imiona niektórych zdrajców (uciekają podczas snu drużyny, często zabierając co wartościowsze rzeczy oraz pieniądze): BORMINH, OLNOL, NASHEER, NOLGO. Pierwszego spotkasz na samym początku gry. Warto go wykorzystać do walki z Orkami, a gdy straci siły, zabrać co ma i odprawić. Tak postępuje się także z resztą zdrajców. Poza tym każda nieulubiana przez wszystkich członków drużyny postać prędzej czy później musi ją opuścić.

5. Najlepiej mieć w drużynie: ARAMIRA, KYRIANA, FRAGORNA, UNKNOWNNA i KYRIELĘ. Pierwsza trójka to wspaniali wojownicy, Kyrian natomiast ma wspaniałą orientację - 3 kierunki. Dwaj ostatni to świetni magowie (umieść ich na tyłach drużyny).

ISHAR 3

W jednym ze sklepów jest magiczna tarcza chroniąca przed ogniem (+4).

TRANSPORT TYCOON

1. Gdy przeszkadzają Ci samochody przeciwnika, to na jego ulicy postaw tory i wypuść na nie kolejkę.

2. Jeśli chcesz przeszkodzić przeciwnikowi w budowie kolei, to w miejscu, w którym postawił swoją stację, postaw tory tak, aby zamykały stację z dwóch stron. Jeśli już zbudował linię kolejową, to za jego stacją postaw budkę i wypuść z niej najtańszą lokomotywę.

3. Nigdy nie oszczędzaj na mostach i stawiaj te najlepszej jakości.

4. Gdy masz sporo pieniędzy w zapasie, zapłać miastu, aby tolerowało tylko Twoją komunikację.

5. Jeśli miasto zabrania Ci wyburzania jakiegokolwiek ulicy, to postaw na niej tory. Burząc tory, zniszczysz także ulicę.

6. Nigdy nie burz budynków w miastach. Przez taką działalność obniża się zadowolenie mieszkańców i ich liczebność.

7. Na małych odległościach pomiędzy zakładami stawiaj komunikację samochodową, na dużych natomiast - kolejową.

8. Lotniska nigdy nie stawiaj w centrum miasta.

9. Jeśli masz problemy z rozwieżeniem ludności z przystanków, to zwiększ liczbę autobusów, uważaj jednak, by nie przesadzić, gdyż mogą powstać korki na przystankach. Jeśli chcesz bezproblemowo rozwieżć mieszkańców tłoczących się na przystankach autobusowych, obok przystanku zbuduj stację kolejową tak, aby stykała się z przystankiem. Następnie umieść niedaleko drugą stację i wypuść kolej-

kę z wagonami pasażerskimi. Problem tłoku powinien zniknąć.

10. Na początku znajdź dwa zakłady położone blisko siebie, a następnie wypuść samochody, aby rozwoziły materiały pomiędzy nimi.

11. Komunikację miejską zacznij budować od największego wolnego miasta. Wybuduj tu przystanki i wypuść autobusy, które po krótkim czasie zwrócą Ci koszty konstrukcji.

12. Komunikację lotniczą stawiaj dopiero wówczas, gdy miasta się rozwiną.

13. Gdy wybudujesz duże węzły komunikacyjne, staraj się o to, aby do jednego peronu dochodziły przynajmniej trzy tory. Kolejność wjazdu na peron niech kontrolują światła postawione na każdym torze przed stacją. Dzięki temu w transporcie towarów nie będzie korków.

14. Gdy tylko otrzymasz informację o pojawieniu się nowego zakładu, natychmiast sprawdź co to za jeden i gdzie się znajduje. Mimo iż jest dopiero w budowie, zacznij budować tory od niego do drugiego, odpowiedniego zakładu. Gdy skończysz budować połączenie, zakład powinien już stać gotowy, a Ty pierwszy będziesz korzystał z jego dóbr.

15. Jeśli przeciwnik połączył dwa zakłady koleją, to uczyni to samo samochodami. Będą one pobierały większą część produkowanych w nim dóbr. Jeśli natomiast przeciwnik zbudował komunikację samochodową, to Ty połącz zakłady samochodami lub pociągami. Tym drugim ustaw natomiast, by czekały na pełny załadunek.

JUNGLE STRIKE

1. Przed goniącymi Cię raketami chowaj się za budynkami lub odskakuj w bok.

2. Czołgi niszczy, krążąc wokół nich.

3. Niszcz różne budynki. Możesz w nich znaleźć broń, paliwo i inne potrzebne rzeczy.

4. Zbieraj ludzi swoich i obcych. Po odwiezieniu ich na lądowisko helikopter zostanie naprawiony o tyle, ilu ludzi przywozisz.

5. Do wyrzutni raket nie podjeżdżaj zbyt blisko.

To wszystko na dzisiaj. Czekamy na Wasze listy z radami i poradami, jak grać, żeby wygrać. Pamiętajcie, Wasze strategie muszą być podane krótko i rzeczowo, najlepiej w paru punktach. Listy z kilkunastu monologami nie wchodzi w rachubę. Na najlepszych czekają nagrody, które przyznamy w końcu tego roku. Dziśszymi radami podzielił się:

Adam Danecki, Tczew
Romuald Byrczyk, Piła
Patrik Walczyk, Bytom,

BLOODNET

Receptury:		
NAZWA	SKŁADNIKI	EFEKT
Arno Suit	Muscle Effector, Circuitry Lining, Dermal Filament, Power Cell	silniejsza pięść
Biosiphon	Bionavigator, Energy Interface, House Call Gel, Kevlar Helmet, Circuitry Lining	utrata sił vitalnych
Breather	Primaphetamin, Milacemine 27	lepsze zmysły
Electrolytic Suit	Generator Stabilizer, Circuitry Lining, Dermal Filament, Power Cell	zatrzymanie broni elektrycznej
EMP Focalizer	Pulse Emitter, Electrode, Lockpick Casing	najlepsza broń przeciwko broni elektronicznej
Flame Thrower	Tub, Nozzle, Hose	miotacz ognia
Flexi Cast	Pilocarpine Molder, Vitacompound G	przyspiesza gojenie ran
Hero Maker	Nootroamphetamine, Corticocyclidine, Milacemine 27	niepokonanie
House Call	House Call Gel, Vitacompound G, Milacemine 27	szybszy powrót do zdrowia
Inertial Dispersion Suit	Inertia Sensors, Circuitry Lining, Dermal Filament, Power Cell	zatrzymanie zwykłych pocisków
Inert Rad Suit	Radiation Screen, Inertia Sensors, Energy Interface, Circuitry Lining, Dermal Filament, Power Cell	zwiększenie praktycznie wszystkiego
Neutral Cannon	Generator Stabilizer, Bioprocessor, Kevlar Helmet, Circuitry Lining	lepszy mózg
One Track	Pilocarpine Molder, Milacemine 27	lepsza inteligencja i widzenie "jednotorowe"
Red Lifter	Corticosteroid, Milacemine 27	duża siła
Refraction Shield	Refraction Unit, Circuitry Lining, Dermal Filament, Power Cell	zatrzymuje broń laserową
Sinusoidal Pulse Gun	Laser Rifle, Pulse Emitter, Bionavigator, S.P.G. Plans	broń na cyborgi
Wrath Ray	Bioprocessor, Electrode, Kevlar Helmet, Circuitry Lining, W.R. Plans	stworzenie lasera

???

Proszę o umieszczenie kodu do drzwi (na pierwszym piętrze pod ziemią), gdzie siedzi strażniczek. Odnalazłem tam cyfry i litery, lecz nie mogę rozszyfrować kodu.

Plotr R., Olsztyn

„Złota Czcionka” dla Ciebie, Piotrze, choć nie jest to bynajmniej konkurs. Otrzymałem list tej treści od jednego z Czytelników, nazwiska którego nie publikuję i jako zadanie otrzymałem nie tylko udzielenie odpowiedzi do gry, lecz przede wszystkim rozszyfrowanie jej tytułu. Żarty na bok. Czy pisać do mnie nie czytacie nigdy swoich listów? Wystarczy przecież poświęcić ledwie jedną minutę, zanim zaklei się kopertę. Bardzo Was proszę o bardziej dokładne oraz czytelne listy, gdyż naprawdę nie jestem jasnowidzem.

ALONE IN THE DARK 2

Co trzeba zrobić na początku gry, jak skorzystać z kotwiczki na linie?

Michał Tyka, Wrocław

Zaraz po opuszczeniu taksówki, która zawiezie Cię przed dom, użyj w bramie ładunku wybuchowego umieszczonego w walizce. Zabij strażnika i zabierz karabin z magazynkiem. Przed głównym wejściem do budynku zabij czterech ludzi czekających na Ciebie. Następnie przesuń w bok figurę znajdującą się pomiędzy dwoma lwami. Przeniesiesz się do ogrodowego labiryntu. Tutaj znajdziesz linę i hak oraz w innym miejscu tablicę z czterema kolorami talii karcianej. Stań na tej, gdzie znajdują się kara. Przesuń kufer i wyjmij znajdującą się pod nim metalową kartę. Teraz musisz zabić ducha, aby zdobyć miecz. Znalezione kartę użyj na ołtarzu i wyjdź na górę, korzystając z drugiej drabiny. Używając miecza, przedostaniesz się przez gąszcz. Przy posągu pirata musisz zabić natrętnego gościa, któremu następnie zabierz gazetę. Hak wraz z liną zarzuć na posąg pirata. Otworzy się przejście do podziemnej groty.

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Gdy pod koniec gry chcę kupić alkohol do odrzutowego plecaka, sklepikarz Bob nie chce mi go sprzedać, chociaż posiadam kartę identyfikacyjną zmarłego strażnika. Na zapytanie o alkohol odpowiada mi, że „kosztuje więcej niż mogę mu zaoferować”.

Radosław Kwiatko, Pszów

Prawdopodobnie musiałeś wcześniej popełnić błąd. Niestety, nie jestem w stanie powiedzieć, na czym on polega i w którym miejscu go popełniłeś, gdyż podałeś mi za mało informacji. Nie widzę zresztą sensu

podawania, jak powinieneś zagrać, gdyż rozwiązanie tej gry zostało podane w numerze 9/95. Radzę zagrać ponownie, idąc według tego właśnie tekstu.

GOLBINS 2

Nie mogę przejść czwartego poziomu. Zdobyłem diament, który dałem syrenie, porozmawiałem z ośmiornicą, która otworzyła mi tylko część przejścia.

Przemysław Ogiński, Rybnik

Po zebraniu diamentu powinieneś wrócić na planszę, gdzie jest Syrena. Korzystając z pomocy konika morskiego Goblina powinieneś znaleźć się na wyższych półkach. Niech Fingus włoży rękawiczkę (GANT) na Bloba, podejdzie do butelki (BOUTEILLE) i wyjmie pergamin (PERCHEMIN) znajdujący się w jej wnętrzu. Winkle natomiast niech wyciągnie z niej perłę (PERLE). Zarówno perłę, jak i diament daj Syre-



nie. Weź rękawiczkę, taboret i udaj się do ośmiornicy (PIEUVRE). Fingusem przeczytaj pergamin, a otworzy się druga część przejścia.

JAGGED ALLIANCE

Stoję na pierwszej planszy, po wybicciu wroga. Zostają tylko moi ludzie i trzech, w żółtych ubraniach, którzy kłaniają się przed jakimś drzewem. Byłem już w każdej części planszy, oprócz południowej, ponieważ jest tam woda i gdy do niej wchodzę wąż zabija mojego człowieka.

Marcin Nowotnik, Hława

Na pierwszej planszy Twoim zadaniem jest tylko ochrona, tam bowiem nie ma wroga. Chcąc zakończyć każdy etap gry należy ustawić wszystkich swoich żołnierzy na skraju ekranu, koniecznie po jednej stronie i w jednym rzędzie, a następnie wydać rozkaz do przejścia dalej.

KING QUEST V

Mam w kieszeni: ciasto, miód, płaszczyk i bezużyteczną różdżkę. Co mam zrobić dalej? Informacje dodatkowe: rzuciłem rybę niedźwiedziowi, a osa dała mi miód; rzuciłem patyk psu, a mrówki pomogły mi

w sianie znaleźć igłę, którą wymienilem z kolei na płaszczyk; kupilem ciasto za pieniądze znalezione w mieście; rzuciłem butem w kota i uratowałem mysz.

Wojciech Solarski, Rybnik

Nie podałeś żadnej informacji o tym, co zrobiłeś, będąc na pustyni. Mogę się tylko domyślać, że byłeś w sezamie i użyłeś na nim różdżki. Następnie powinieneś zabrać monetę i lampę Alladyna. Dalej idź wzdłuż skał do lasu. Cyganowi daj złotą monetę znalezionej w sezamie. Zostaniesz wpuszczony do wozu, gdzie otrzymasz talizman. Załóż go na szyję i idź do lasu. Skręć w lewo i spotkaj się z czarownicą, której daj lampę Alladyna. Idź do jej zamku, skąd zabierz wrzeciono, klucz i woreczek z szuflady. Z woreczka weź diamenty. Wyjdź na drogę i udaj się w prawą stronę. Kluczem otwórz drzwiczki w drzewie i wyjmij serduszek. Idź do ekranu, gdzie widać świecące się oczy w krzakach. Wylej miód na

ziemię, otrzymasz wosk, weź diament i rzuć go na ziemię. Pojawi się krasnal i zabierze świecidełko. Powtarzaj próby do momentu, gdy uda Ci się go złapać. W zamian za uwolnienie pokaże Ci on wyjście z lasu. Płaczącej wierzbie daj serce. Weź lutnię, krasnalom daj wrzeciono, a otrzymasz marionetkę. Tę natomiast wymień w sklepie na sanki. W innym sklepie daj parę butów w zamian za młotek. Dalej spróbuj poradzić sobie sam.

SKAUT KWATERMASTER

Zwracam się z prośbą o przesłanie mi opisu gry Skaut Kwatermaster.

Płóciniczak Łukasz, Brzeg

Drogi Łukaszu. Nie wiem, jak się to stało, lecz musiałeś przeoczyć rozwiązanie tej gry. Ukazało się ono przecież w numerze 7/96 naszego miesięcznika. Jeśli natomiast prosisz o przesłanie wspomnianego numeru, to list ten powinien być skierowany do rubryki S.O.S. Skontaktuj się telefonicznie z sekretariatem redakcji, gdzie będziesz mógł zamówić brakujący ŚGK. W celu uniknięcia następnych tego typu kłopotów proponuję Ci prenumeratę, która oszczędza zarówno czas, jak i pieniądze, a do-

datkowo pozwala na udział w kwartalnym losowaniu komputera Amiga 1200.

TEENAGENT

Jestem po czterech próbach dostania się do posiadłości (podkop pod murem, próba przekupienia strażnika złotem, tajemne przejście na polanie, wdrapywanie się po drzewie). W kieszeni bohatera znajdują się następujące przedmioty: superklej, zgnity ser, pijana piła, klucz francuski, grzebień, wiatraczek, chusteczka, sprzęt do nurkowania, lina, grabie, ostry sierp, wiosło. Nie wiem co zrobić dalej. Sprawdziłem wszystkie możliwe lokacje, w tym bezsensowne sposoby.

Paweł Wójcik, Lublin

Porównaj swoje poczynania z tym, co podaję poniżej. Po obnizeniu kluczem francuskim kosza powinieneś zabrać także strzelbę (oprócz wiatraczka i chusteczki). Na polu stoi kura. Kliknij na niej, a zdobędziesz piórko. Weź cep, widły i przeszukaj jeden ze stogów siana. Użyj strzelby na strachu na wróble i zabierz mu maskę oraz pletwy. Połącz te rzeczy. Mysią dziurę zatkać chusteczką i użyj sera na myszy. Kliknij na mysią dziurę. Wróć do miejsca startu i naostrz cep na studni. Idź do leśniczówki i użyj ciastka na otworze w kształcie serca. To ciastko następnie owiń w celofan. Upij piłą tarczową whisky i użyj jej (nie trzeźwej) na gałęzi dużego drzewa stojącego koło rezydencji. Gałąź sklej z kawałkiem wiosła i szybko idź do miejsca startu. Jeśli nie pospieszysz się, to całą operację będziesz musiał powtórzyć. Użyj wiosła na łódce, a na wyspie zerwij dwa kwiatki. Wróć do wioski do drugiego domu. Wyszus pranie wiatraczkiem i poinformuj o tym właścicielkę. Babci daj jednego kwiatka, natomiast drugiego wraz z ciastkiem daj Ani. Dostaniesz wstążkę, którą połącz z grabiami - otrzymasz miotłkę. Wyjdź i zwin linę, którą połącz z kotwiczka. Następnie spróbuj poradzić sobie sam bądź też sięgnij do numeru 6/95 ŚGK, gdzie podane było rozwiązanie tej gry.

THE SETTLERS

Czy podczas gry na dwóch graczy można połączyć obydwa państwa i wymieniać się towarami między sobą?

Łukasz Młoczek

Gra dla dwóch graczy polega wyłącznie na rozbudowaniu swojego państwa na tyle, by można zniszczyć przeciwnika. Żadne braterstwo, handel i współpraca nie istnieje.

YA - Arkadiusz

SKRZYŃKA KONTAKTOWA

ODPOWIEDZI

ALONE IN THE DARK 3 (nr 7/96)

Po przeskoczeniu z pomostu jednego budynku do sąsiedniego przez okno, należy zapalić pierwszą lampę na prawo od okna - to otwiera pobliskie drzwi. Po przeczytaniu znalezionej w pokoju gazety trzeba uspokoić skrzeczącego sępa dając mu kawał suszonego mięsa za co w zamian otrzymuje się żeton. Dalej idź za duchem przechodząc przez obraz.

DOOM 2 (nr 7/96)

Trzeba pootwierać wszystkie niebieskie drzwi kluczem tego samego koloru. Następnie znajdź teleport, który przeniesie Cię w inne miejsce. Zeskocz. Uwaga! Powinien tam być gdzieś niewidzialny potwór (widać tylko zniekształcenie obrazu). Zabij go i wejdź po schodach w lewo. Po rozglądnięciu się trochę a zobaczysz drzwi w góry. Powinna prowadzić do nich wąska droga. Doprowadzi Cię do celu.

ELVIRA (nr 8/96)

1. Problem w tym, że trzeba tego potwora zabić (mogę powiedzieć, że jest nawet trudniejszy od szarego rycerza), bo inaczej nie da się go przejść (z resztą potworek trzyma kamień - fragment układanki na podłodze, który trzeba od niego wziąć). Moja rada: niech Elwira zrobi Ci czar uodpamiający na rany oraz czar zwiększający wytrzymałość (czar w kształcie placaka oraz kilka czarów ofensywnych. Teraz weź zbroję (ale nie zakładaj jej jeszcze), tarczę i jakąś dobrą broń. Zejdź do katakumb, wypij napój uodpamiający, zjedz kawałek szarlotki, załóż zbroję, pomódł się i idź do potworka. Zanim Cię zaatakuję, wal w niego czarami ofensywnymi, a gdy już zacznie atakować wtedy to czy wygrasz zależy wyłącznie od Ciebie. Jeszcze jedna rada: zanim będziesz walczyć z jakimkolwiek groźnym przeciwnikiem (nie tylko z potworkiem z katakumb) potrenuj sobie trochę sztukę zabijania na gwardzistach.

2. O ile pamiętam to musisz mieć worek soli. Najlepiej nagraj stan gry przed wejściem do kuchni, bo za pierwszym razem może się nie udać. Sposób jest taki: gdy kucharka będzie brała tasak Ty uszykuj sobie sól do rzuć. Kiedy baba będzie do Ciebie podchodzić rzuć w nią solą (opcja „Throw”). Babsko powinno się wtedy rozpylnąć.

ELVIRA 2 (nr 8/96)

Muszę Cię zmartwić drogi Zbyszku, ale jeśli nie masz oryginalnej wersji gry, to

jej nie ukończysz. Założę się, że posiadasz grę łamaną, ale nie do końca (i prawdopodobnie spolszczoną wersję tej gry. Autor, który ją spolszczył, chyba nie znał angielskiego lub specjalnie tak głupio tłumaczył), bo przecież pierwszy raz dostałeś się do studia drugiego. Miałem ten sam problem na Amidze co ty, więc współczuję Ci z całego serca.

GUILTY (nr 7/96)

Na Gelt idziemy do kasyna i przegrywamy statek. Po tłumaczeniach, że nie był on nasz trafiamy do kuchni, gdzie musimy ugotować sos. Do garnków wrzucić zawartość niebieskiej butelki potem fioletowej i przyprawy. Następnie udaj się piętro wyżej do szefa (po przedstawieniu się sekretarce). Okazuje się, że to Twój stary kumpel Tennent ale statku nie chce oddać. Prosisz więc obecną tam byłą dziewczynę Ruthie aby się za Tobą wstawiła. Po rozmowie Tennent zgadza się oddać statek pod warunkiem, że w kasynie wygramy co najmniej 40 kredytów. Na dole wyciągamy jednemu z gości 10 kredytów i graj aż do skutku. W tym miejscu trzeba zapisywać często stan gry. Kiedy już wygrasz odpowiednią kwotę udaj się do Tennenta a następnie na statek. W ten sposób zakończysz kolejny etap.

SIMON THE SORCERER (nr 7/96)

Po spenetrowaniu miasteczka i rozmowie z czarodziejami, w której wyrażamy chęć zostania magikiem, wychodzimy z miasteczka. Dwie plansze w prawo napotykamy barbarzyńcę. Po obejrzaniu go nie powinno być żadnych kłopotów z rozmową, z której dowiesz się, że cierpi z powodu ciemnia w stopie. Po usunięciu ciernia dostajemy od wdzięcznego olbrzymia gwizdek potrzebny do przejścia mostu pilnowanego przez trolla.

Na wyspę czaszek można się dostać z domku pana Jaszczurka. Trzeba się zdobyć na zjedzenie dwóch porcji potrawy z bagiennych wodorostów a trzecią chowamy do słoja. Przy czwartej okazuje się, że potrawy zabrakło i pan Jaszczurek wychodzi na poszukiwania. Teraz masz czas na przetrząśnięcie domku. Odsuń skrzynię i wyjdź przez znajdującą się pod nią kłapę prosto do wyspy czaszek. Powinno być ze sobą młotek i gwoździe by zreperować kładkę.

THE LEGEND OF KYRANDIA (nr 8/96)

1. Trzeba wrzucić kamienie do misy na marmurowym ołtarzu. Pierwszy będzie „sunstone”. Jest on na dnie strumienia. Z drzewa trzeba zerwać 3 rubiny. Po drodze powinny być inne kamienie. Przed wrzuceniem kamieni wykonaj SAVE. Pierwszy

„sunstone”, następnie trzeba wrzucać aż do skutku (garnet, sapphire, ruby). Misa powinna się zmienić w instrument.

2. Clown (Malcolm) wycofując się zagraża wejście. Trzeba użyć lutni (instrumentu), która skruszy lód.

3. Trzeba stanąć vis a vis lustra z prawej strony i gdy Malcolm uniesie się w górę, wyzwolić moc czerwonego kamienia.

PYTANIA

SPYCRAFT - THE GREAT GAME

Utknąłem w momencie, gdy prezydent wygłasza przemówienie w Moskwie. Moim zadaniem jest ochrona prezydenta przed zamachowcem. Prawdopodobnie jest nim Harmonnica. Niestety, nigdzie go nie widzę. Gdy strzelam do różnych ludzi zebranych na wiecu, wszyscy rzucają się na mnie i kończą grę. Jeśli nikogo nie zabiję, to ktoś strzela do prezydenta i także kończą grę, lecz tym razem wyrzucony z CIA. Niech ktoś mi pomoże wskazując, kogo mam zastrzelić.

ALIEN ODYSSEY

Utknąłem po przejściu kilku pierwszych poziomów bazy czarnych charakterów - Daków. Nie mogę przedostać się przez drzwi z żółtą obwódką, mam za niski stopień dostępu - drugi (dwie dionie Dak), a żaden żywy Dak na przeszukanym terenie już nie został. Stoję w pomieszczeniu z trzema komputerami. W każdym z nich można zapalić czerwone światełko na kilkanaście sekund. Próbowałem zapalać je w różnej kolejności i także tak, aby paliły się jednocześnie dwa, lecz to nic nie daje. Zapalenie wszystkich trzech jest technicznie niemożliwe - nie da się zdążyć do trzeciego komputera, tak aby paliło się jeszcze światełko w pierwszym.

Mirosław Łatkowski, Łódź

THE 11th HOUR

Pod koniec gry, już na czwartym CD, trzeba znaleźć „rattle” - grzechotkę, ale nie mam pojęcia, gdzie jej szukać. Być może jest ona w pokoju o nazwie „Nur”, który sądząc po wyglądzie mapy powinien być już dostępny. Którędy dostać się do tego pokoju, także nie wiem.

Mirosław Łatkowski, Łódź

ISHAR 3

W wielkim skrócie można powiedzieć, że nie mogę znaleźć książeczki, która podobno siedzi w klatce w komnacie z lawą, a dokładnie to:

Stoję przed Bramą Nieokończoności. Jest coś między pierwszą a drugą godziną w nocy. Wchodzę w Bramę. Jestem w dużej sali z zamkniętymi drzwiami. Próbuję te drzwi otworzyć czarami, bo klucza nie mam. Wynik: drzwi stoją tak jak stały i nawet się nie poruszyły. Postanowiłem ruszyć na te drzwi „taranem” (wyważyć je). Wynik: drzwi zamknięte, kości obolałe. Wkurzyłem się trochę, ale do trzech razy sztuka.

ka. Zaczęłem walić w nie mieczami, pięściami, czarami i czym tam jeszcze można. Wynik: drzwi są chyba zrobione z tytanu, bo nawet rysy na nich nie było. Załamany postanowiłem iść do miasta do najbliższej karczmy. Wypałem się kapkę, położyłem po mieście i poszedłem z powrotem do bramy. Zrobiła się godzina osiemnasta, wchodzę w Bramę i jestem w innej sali, ale tam już nie ma drzwi. Ucieszony tą wiadomością zacząłem szukać książeczki. Pochodziłem sobie po podziemiach, zabiłem kilku szkieletorów, pociękałem sobie przed sobą dużą kulą, najełem się strachu, ale żadnej książeczki nie widziałem (nawet komnaty nie widziałem). Przypomniałem sobie o takim korytarzyku (wzdłuż którego lata ognista kula czy coś takiego). Idę tym korytarzem do końca i wchodzę do sali z jakimiś niebieskimi kulkami, które mnie oślepiają. Leczę się czarem odślepiającym, uciekam z komnaty i dalej nie wiem co robić.

Łukasz Kodzis, Inowrocław

ALONE IN THE DARK 3

W jakiej kolejności mam skakać po palach położonych na lawie? Uaktywniłem już wszystkie pale prócz ostatniego. Jak tego dokonać?

Bartosz Grzegorzycza, Bełk

GUILTY 2: INNOCENT UNTIL CAUGHT

Po rozmowie z biznesmenem przed ponownym pójściem do kasyna mam porozmawiać z jego żoną. Nie wiem, gdzie ona jest i widzę tylko sekretarkę pilnującą wejścia do biura.

Bartosz Grzegorzycza, Bełk

SPACE QUEST I

Posiadam wersję z „ikonowym” interfejsem. Mam dwa pytania:

1. Zjechałem windą na drugi poziom (winda jest w żółto-czarnym pasy na górce i szara na dole). Przechodzę na planszę po prawej. Gdy chcę przejść do następnej planszy wychodzi strażnik i gdy jestem w połowie ekranu strzela do mnie. Posiadam: DataCard o polach magnetycznych, 3 buckozoidy, Widget (wygląda jak magnes) oraz KeyCard. Mam 9 pkt.

2. Jak odczytać informację z DataCard. Wystukuję kod o polach magnetycznych, droid podaje mi DataCard, lecz nie potrafię jej odczytać.

Mariusz Panczar, Nowy Sącz

TEST DRIVE 2

Nie potrafię zainstalować dodatkowych samochodów do tej gry. Jak mam to zrobić?

Tomek Banaciński, Lublin

Rubrykę w tym numerze wspomogli:

Mirosław Łatkowski, Łódź

Robert Czulda, Łódź

Łukasz Kodzis, Inowrocław

Mariusz Panczar, Nowy Sącz,

oprac. YA



Wciśnij klawisz [~] i użyj następujących haseł:

FLY - latanie
 GIVE x - otrzymujesz broń („x” to numer od 1 do 8)
 GIVE Cx - uzupełnienie baterii (j.w.)
 GIVE Hx - uzupełnienie energii (j.w.)
 GIVE Nx - uzupełnienie amunicji (j.w.)
 GIVE Rx - uzupełnienie rakiet (j.w.)
 GIVE Sx - uzupełnienie amunicji do strzelby (j.w.)
 GOD - nieśmiertelność
 IMPULSE 255 - włączenie krwawego trybu, zalecane dla ludzi o mocnych nerwach
 IMPULSE 9 - wszystkie rodzaje broni
 KILL - autodestrukcja
 MAP x - przeskok do poziomu „x”
 NOCLIP - możliwość przechodzenia przez ściany
 NOTARGET - możliwość zapoznania się z danym poziomem, gdyż jeśli nikogo nie zaatakujesz, to także nie zostaniesz zaatakowany.
 Po wpisaniu dowolnego hasła należy go zatwierdzić klawiszem [Enter]. Uwaga! Większość z hasel działa także w wersji shareware.

TFX

Kiedy wpiszesz swoje imię, wciśnij [Ctrl] + [Enter], a następnie [Enter]. Dzięki temu nie będziesz odbywać misji treningowej.

THE AMAZING SPIDERMAN

Wpisz się jako GENERIC w „high score”. Wciśnięcie [Help] podczas gry odnawia energię.

ULTIMATE DDDM

IDDT - ukryte wejścia zostaną pokazane na mapie, dwukrotne wpisanie pokaże także rozmieszczenie przedmiotów, trzykrotne natomiast powrót do pierwotnego stanu
 IDDQD - nieśmiertelność, ponowne wpisanie to powrót do początkowego stanu
 IDKFA - wszystkie bronie i amunicja, klucze i zbroje;
 IDCLEVxx - przeskok do wybranego poziomu, gdzie „xx” to numer poziomu i epizodu
 IDSPISPOPD - przechodzenie przez ściany, dwukrotne wpisanie to powrót do poprzedniego stanu
 IDCHOPPERS - piła
 IDBEHOLDA - cała mapa
 IDBEHOLDI - niewidzialność (działa przez minutę)
 IDBEHOLDL - noktowizor (działa 2 minuty)
 IDBEHOLDR - zbroja
 IDBEHOLDS - mocne uderzenie pięścią

IDBEHOLDV - niewidzialność (działa pół minuty)

WING COMMANDER 3

Uruchom grę z parametrem WC3 -mitchell. Podczas gry wciśnięcie [Alt] + [W] zabija przeciwnika.

WING COMMANDER 4

Uruchom grę z parametrem WC4 -chicken. Podczas gry wciśnięcie [Ctrl] + [W] oraz [Alt] + [Ctrl] + [W] niszczy przeciwnika.

WITCHAVEN 2

Podczas gry wciśnij [Backspace]. Wówczas wpiszesz:
 ARMOR - zbroja
 CURE - odtrucie organizmu
 ENCHANT - ulepszenie uzbrojenia
 FIREBALL - używasz ognistej kuli
 FLY - latanie
 FREEZE - zamrażanie
 HEALTH - zregenerowanie zdrowia
 HEROTIME - skrótkotrwała nieśmiertelność
 INVIS - niewidzialność
 KEYS - wszystkie klucze
 KILLALL - zabicie wszystkich przeciwników na danym poziomie
 KILLME - samobójstwo
 LEVELxx - skok do dowolnego poziomu, gdzie „xx” to jego numer od 1 do 15
 LIST - wyświetlenie współrzędnych Twojej aktualnej pozycji
 MAGICARROW - magiczna strzala
 MARKETING - nieśmiertelność
 NIGHTVISION - używasz czaru widzenia w ciemności
 NOBREAK - nie ubywa Ci broni, nie można jej zniszczyć
 NUKE - użycie bomby (Nuke)
 OPENDDOOR - używasz czaru otwierania drzwi
 PENTAGRAM - klucz do następnego poziomu
 POTIONS - wszystkie eliksiry
 RAFAEL - metamorfoza
 RESISTFIRE - odporność na ogień
 SCARE - używasz czaru straszania
 SHIELD - tarcza blaszana
 SHIELD2 - tarcza drewniana
 SHOWMAP - mapa poziomu
 SHOWOBJECTS - mapa poziomu z zaznaczonymi wszystkimi obiektami
 SPELLS - wszystkie czary
 STRENGTH - zregenerowanie siły
 WEAPONS - wszystkie rodzaje broni

AMIGA

DEFENDER 2

Wpisz następujące hasła:
 GOATY - nieśmiertelność

TRIKI



JUDGE DREDD

Zaloguj się na komputerze jako DREDD i następnie wpisz: BRUCKEN PLAYING HERO QUEST, potwierdzając to klawiszem [Enter]. Gdy wyjdiesz z komputera klawiszem [Help] będziesz mógł zmieniać poziomy.

MIGHT & MAGIC 3

Kody do teleportu:

HOME
 SEADOG
 FREEMAN
 DOOMED
 REDHOT
 AIR
 WATER
 FIRE
 EARTH
 PANG

Na mapie wpisz: WHAT A NICE CHEAT. Teraz musisz szybko wybrać miejsce, gdzie chcesz zagrać.

PREDATOR

Jeśli Twoja energia się kończy, wciśnij [F10] w celu jej uzupełnienia.

PREDATOR 2

Spauzuj grę i wpisz: YOUR ONE UGLY MOTHER, potem odpauzuj, a otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

RICK DANGERDUS 2

Na tytułowym ekranie wpisz: Burn in Hell w celu uzyskania nieśmiertelności.

RINGS OF MEDUSA

Po wpisaniu imienia napisz: DES-OXYRIBONUKLEINSAEURE (bez żadnego myślnika), a następnie wciśnij [HELP]. Efektem będzie „cheat menu”.

RISKY WDDDS

Podczas gry użyj:
 [F1] - więcej żyć
 [F2] - więcej pieniędzy
 [F3] - przeskok do następnego poziomu.

oprac. YA

DUNGEDN MASTER 2

1. Czary magów:
 DES VEN - zatrucie przeciwnika
 FULIR - kula ognista
 OH EW SAR - niewidzialność
 OH IR RA - oświetlenie
 OH IR ROS - przyspieszenie
 OH KATH RA - błyskawica
 OH VEN - zatruta chmura
 ZO - otwieranie drzwi

2. Czary kapłanów:
 DES IR SAR - ciemność
 FUL BRO NETA - tworzy ścianę ogniową
 OH EW KU - chwilowe zwiększenie siły
 OH EW NETA - chwilowe zwiększenie wytrzymałości
 OH EW ROS - chwilowe zwiększenie zręczności
 YA IR - ochrona drużyny
 YA IR DAIN - jak wyżej tylko lepiej
 ZO BRO ROS - odbija rzucony czar

3. Czarodziejskie napoje:
 FUL BRO KU - wytrzymałość
 VI - zdrowie
 YA - wytrzymałość
 YA BRO - pole ochronne
 YA BRO DAIN - celność

FULL CONTACT

Jeśli uruchomiłeś grę dla jednego gracza, to wpisz: QAZWXEDCR-FVTGBYHNUJM, co da Ci nieśmiertelność.

GHOSTBUSTERS 2

Kiedy pojawi się logo Activision, przytrzymaj [ALT], [CONTROL], [S] i [U]. W grze otrzymasz nieśmiertelność dla dwóch pierwszych poziomów. Włącz Amigę i wrzuć drugi dysk. Gdy plansza systemu zniknie, wrzuć dysk pierwszy. Podczas gry wciśnij [Enter] z klawiatury numerycznej - ukończysz level.

GREAT GIANA SISTERS

Podczas gry wciśnij [A], [R], [M], [I] i [N] - przeskok do następnego poziomu.

„Ile kosztuje podłączenie do sieci internet?”

Wszystko zależy od firmy, w której wykupujesz prawo dostępu do internetu. Przebiegająca opłata za instalację wynosi od ok.

50 zł do 150 zł. Do tego

dochodzi opłata miesięczna w wysokości od 20 do 100 zł. Na opłaty miesięczne należy uważać, gdyż część firm pobiera je w stałej wysokości, inne natomiast uzależniają kwotę od czasu, jaki spędzimy w internecie. Jeśli mamy możliwość wyboru, preferowałbym tych dostawców, którzy mają stałe opłaty. Ponieważ podłączenie do internetu następuje zwykle przy pomocy modemu, dochodzą nam koszty zakupu takiego urządzenia plus zwiększone rachunki telefoniczne (lepiej, żeby dostawca był miejscowy, bo na połączeniach zamiejscowych można szybko zbankrutować...). Modem to wydatek rzędu od ok. 200 do nawet 2000 złotych. Polecałbym zewnętrzne modemy 28800 (za 600-800 zł można mieć całkiem przyzwoite urządzenie). Podsumowując: w najlepszym przypadku warto przygotować się na ok. 500-600 złotych na początek plus opłaty miesięczne rzędu 50 zł (wraz ze zwiększonymi rachunkami za telefon - o ile nie będziesz wisiał ciągle na linii).

„Czy Optimus 133 MHz z 8 MB RAM, 1 GB HD, 6x CD-ROM, Windows 95 jest dobrym komputerem?”



Podana przez Ciebie konfiguracja komputera firmy Optimus jest, jak na dzisiejsze czasy, całkiem przyzwoita. Natomiast co do jakości... Różnie to bywa. Generalnie komputery firmy Optimus - przynajmniej te najtańsze - nie zaliczają się jednak do urządzeń o wysokiej niezawodności, podobnie jak większość dostępnych na rynku składaków. Inna sprawa, że na komputery pochodzące od markowych producentów stać naprawdę niewielu.

„W mojej Amisi (500 1 MB) od pewnego czasu pojawia się (przy wgrzywaniu Workbench 1.3) komunikat 'Battery backed up clock not found'. Czy coś jest nie tak z moim zegarem i jego bateriami?”

A masz zegar? W standardowej Amidzie 500 go nie ma, więc jeśli nie masz rozszerzenia z takim urządzeniem, nie ma powodu do zdziwienia. A jeśli jest, to faktycznie coś z nim może być nie w porządku i najprawdopodobniej będzie to jakieś uszkodzenie sprzętu. Rozładowanie akumu-

latora objawiałoby się raczej tym, że po każdym wyłączeniu komputera godzina w zegarze ulegałaby przesławieniu. Jeśli na rozszerzeniu w Twoim komputerze jest zegar, możesz spróbować wymienić akumulator. Jeśli nie chcesz robić tego sam, zanieś Amigę do serwisu.

„Mam Amigę 1200 HD z kartą turbo 68030 28 MHz + 6 MB RAM. Niedawno kupiłem grę SIMCITY 2000. Jest obrzydliwie wolna. Co jest przyczyną tego stanu rzeczy?”

Można jedynie przypuszczać, że jest to efekt bezpośredniego przenoszenia programu z peceta na Amigę. Kod programu nie wykorzystuje optymalnie możliwości komputera i cała gra się ślimaczy. Minęły czasy, gdy większość gier powstawała na Amigę i jedyne, co opłaca się firmom zajmującym się grami to mało efektywna konwersja pecetowych produktów. Na pocieszenie mogę powiedzieć, że SIMCITY 2000 działa w miarę dobrze dopiero na pecetach wyposażonych w procesor Pentium.

„Unieruchomiłem swój komputer wpisując w SETUP hasło, na które sprzęt po włączeniu niestety nie zareagował. Co mam zrobić i ile to będzie kosztowało, aby przywrócić mój sprzęt do życia?”

To jedna z popularniejszych awarii pecetów i jednocześnie dość zabawna, choć

bardzo uciążliwa. Na szczęście można dość szybko przywrócić sprzęt do normalnego stanu. Hasło dostępu, podobnie jak inne, niezbędne dla życia peceta parametry, przechowywane jest w podtrzymywanej baterijnie pamięci zwanej CMOS-em. Pamięć tę trzeba wyczyścić. UWAGA! Po wyczyszczeniu CMOS-a komputer najprawdopodobniej nie uruchomi się - trzeba go poprawnie skonfigurować! Stąd najlepiej zacząć od znalezienia osoby, która potrafi to zrobić. Dobrze, jeśli osoba ta zna się trochę na elektronice - trzeba będzie zajrzeć do wnętrza obudowy komputera. UWAGA NUMER 2! Niewłaściwe przeprowadzenie poniższych operacji może zakończyć się uszkodzeniem komputera! No, koniec straszenia. Po otwarciu obudowy należy odszukać na płycie głównej zworkę, która po zwarcu czyści CMOS. Zworki takiej może nie być - warto w celu upewnienia się zajrzeć do dokumentacji płyty głównej. Jeśli zworki nie ma, pozostaje wyjęcie na chwilę akumulatora zainstalowanego na płycie. W przypadku, gdy akumulatora nie można wyjąć jedynym wyjściem jest chwilowe zwarcie obu biegunów akumulatora - na ok. 10 sekund. Tę operację proponuję jednak przeprowadzać wyłącznie na własne ryzyko. Jeśli nie czujesz się pewny, możesz zanieść komputer do serwisu - we wprawnych rękach cała operacja nie powinna trwać dłużej niż 10 minut i nie sądzę, by była kosztowna.

Jarosław Chrostowski

Jesteśmy najtańszym dostawcą usług internetowych!

Łódź, ul. Piotrkowska 118, tel. (0-42) 302194
Warszawa, ul. Nawogradzka 12, tel. (0-22) 6226611
Bydgoszcz, ul. Dwarcawa 47, tel. (0-52) 221039
Toruń, ul. Matejki 10/5, tel. (0-56) 22165

e-mail: helpdesk@pdi.net, info@pdi.net
www: <http://www.pdi.net>
cennik: <http://www.pdi.net/cennik>

Oferujemy również modemy firm:
ZyXEL, ZOOM, USRobotics, TAINET



Publiczny Dostęp do Internetu



Firma Advanced Micro Devices Inc. (AMD) zapowiada wypuszczenie na rynek jeszcze w tym roku swoich procesorów K5 (odpowiednik Pentium) w wersjach z zegarami 120 MHz, 133 MHz i 150 MHz. Z dotychczasowych informacji wynika, że AMD nie planuje rozwijać rodziny K5 do częstotliwości powyżej 200 MHz, tym bardziej, że na początku przyszłego roku ma ruszyć produkcja następcy: procesora K6. Ponieważ spodziewanie osiągi K6 mają być lepsze od Pentium Pro, firma ze spokojem doniosła o stratach rzędu 35 milionów dolarów w ostatnim kwartale.

W takim Bostonie mają dobrze. Nie dość, że zarabiają lekko licząc 10 razy więcej niż my, to mogą jeszcze korzystać z 1000 razy szybszych połączeń internetowych - za podobne (jak nie mniejsze) pieniądze. U nas większość prywatnych odbiorców jest zadowolona, gdy podczas transferu plików osiąga wynik rzędu 3 KB na sekundę. Natomiast za oceanem za cenę ok. 35 dolarów na miesiąc w paru osiedlach Bostonu można surfować z prędkością... 10 MB na sekundę! To już jest prawdziwa sieć (Ethernet)! A wszystko dzięki modemom, które podłącza się zamiast do linii telefonicznej do... gniazdka telewizyjnego. Oczywiście, dostawca takiej telewizji musi mieć internet w swojej ofercie, tym niemniej wydaje się, że stoimy u progu przełamania kolejnej bariery technologicznej. Oby jak najwcześniej pierwsi tacy dostawcy pojawili się na naszym rynku.

Nowe przebija się powoli, ale z uporem. Opisywane już u nas stacje dysków Iomega Zip 100 MB mają pojawić się w komputerach takich dostawców, jak IBM, HP, Acer. Compaq natomiast zdecydował się stacje LS-120, które nie dość, że potrafią zapisać 120 MB na dysku, to jeszcze są w stanie odczytać zwykłą, 3.5 calową dyskietkę. WOW!

Nowopowstała (połowa maja br.) firma niemiecka PIOS Computer AG

przedstawiła swój pierwszy komputer, oparty na procesorze PowerPC 603. Częstotliwości zegara zależą od zamontowanych procesorów i wahają się w zakresie od 120 MHz (603e) do 200 MHz (603p). Wszystkie maszyny wyposażone są w 16 MB RAM, 1 MB VRAM, kontroler IDE, dyski twarde od 850 MB do 2.1 GB, 8x CD-ROM, stację dysków 1.44 MB i mysz. Komputery wyposażone są w system MacOS 7.5.3, a bardziej zaawansowane wersje posiadają wbudowane głośniki i karty wspomagające grafikę 3D. Oczywiście są złącza PCI - w ilości od 3 (obudowa desktop) do 5 (minitower). Ceny sprzętu zaczynają się od 2700 DM do 4000 DM w zależności od wersji.

PIOS, po początkowym bezruchu, wykazuje coraz większą aktywność. Oprócz klonów Maca firma stała się od 19 września dystrybutorem opisywanego już na łamach ŚGK komputera BeBox. Może rzeczywiście zbliżamy się do etapu, w którym

przyjdzie rozstać się z niezbyt technologicznie zaawansowanym, lecz dominującym na rynku pecetem?

QuickTime to rozbudowany sposób zapisu danych, który umożliwia przechowywanie, edytowanie i odtwarzanie video, grafiki, dźwięku i tekstu (wszystkie wymienione elementy są synchronizowane). Dostępny przede wszystkim na Macintoshach, ma wkrótce pojawić się na platformy Windows 95 i Windows NT. Ciekawe: to mak pecet czy pecet tak zmakowiał?

Phase5, która jako jedna z niewielu firm ma jeszcze coś wspólnego z Amigą, poszukuje ciekawych i interesujących dem w celu zaprezentowania możliwości kart z procesorem 68060 oraz mocy wyposażonych w nie Amig. Dla zainteresowanych podaje adres, na który można przesłać prace:

<ftp://ftp.phase5.de/demos>

lub zwykłą pocztą:

phase 5 digital products
Developer support
In der Au 27
D-61440 Oberursel,
Germany

W najbliższym czasie powinny pojawić się do Amig karty AddOn

(również z Phase5), wykorzystujące dotychczasowe karty CyberStorm MKII. Dzięki AddOn w Amigach pojawiają się wreszcie procesory 68040, 68060 oraz PowerPC (603e z zegarem minimum 150 MHz). Aby zachować kompatybilność z dotychczasowym sprzętem, w systemie Amigi będzie można korzystać z procesora PowerPC z odrębnego tasku. Dzięki temu jednocześnie w komputerze będą pracowały programy oparte o Motorola i o PowerPC. Cena ma być podobno bardzo konkurencyjna, Phase5 nie podało jednak żadnych bliższych namiarów. Na razie karty są dostępne dla firm współpracujących z Phase5 (wersja dla developerów).

AWeb to jedna z lepszych przeglądarek WWW na Amigę. Na naszym dysku CD znajduje się jej ostatnia wersja shareware, na rynku natomiast pojawił się komercyjny produkt z numerem 2.1. Wreszcie jest

z Warszawy, która jest oficjalnym partnerem PWN.

Skoro o oprogramowaniu, to wspomnieć wypada o sofcie, który niedługo pojawi się dzięki firmie LK AVALON. Rzeczą się przyda praktycznie każdemu młodemu człowiekowi w okolicach matury, bowiem jest to okres, w którym najczęściej robi się prawo jazdy. Wspomniany program - o oryginalnej nazwie „Prawo jazdy” - zawiera bowiem cały szereg testów, których systematyczne rozwiązywanie z pewnością ułatwi zdanie egzaminu państwowego (przynajmniej w części teoretycznej). Program przyda się wszystkim zdającym na kategorie A, B, C, D i T, zawiera 2000 pytań i 300 ilustracji. Dodatkowymi atrakcjami są m.in. testy na czas reakcji, badanie percepcji wzroku, wzory umów kup-

WIEŚCI Z KRAINY ZACZAROWANEGO TRANZYSTORKA CZYLI DETECT MAGIC W PRAKTYCE

pełna implementacja języka HTML 3.2 z tablicami, w pełni konfigurowalny cache, odrębna kontrola wyświetlania grafik i podkładów, funkcje wyszukiwania fragmentów tekstów, print w trybie graficznym, rozbudowany zestaw rozkazów ARexxa, możliwość definiowania własnych grafik używanych w gadżetach, zwiększona szybkość pracy i efektywność wykorzystania pamięci i tak dalej, aż się wymienić nie chce. 2 lata zastój w rozwoju technologicznym, a Amiga - dzięki takim produktom - ciągle w biznesie...

Doczekaliśmy się wreszcie profesjonalnych polskich wydawnictw encyklopedycznych na CD! Firma Wydawnictwa Naukowe PWN przygotowuje „Komputerowy słownik języka polskiego”. Program powstaje na bazie trzysłownego „Słownika języka polskiego PWN” oraz „Słownika wyrazów obcych” i zawierać będzie w sumie ok. 120 tysięcy haseł. Z ciekawszych opcji wymienić należy wyszukiwanie haseł według kwalifikatorów dziedzin (np. tylko komputery) oraz wbudowany algorytm analizy morfologicznej, czyli budowy gramatycznej wyrazów. PWN nie spoczywa na laurach: niedługo dostępna będzie pierwsza polska encyklopedia multimedialna o pojemności 36 tysięcy haseł. A kiedy zobaczymy to wszystko na rynku? Podobno już jesienią! Dystrybutorem obu produktów będzie firma CD-Projekt

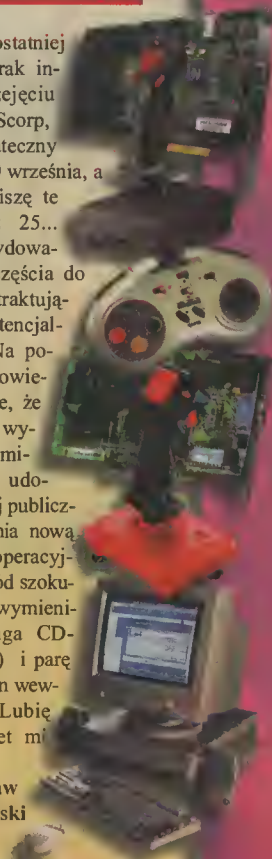
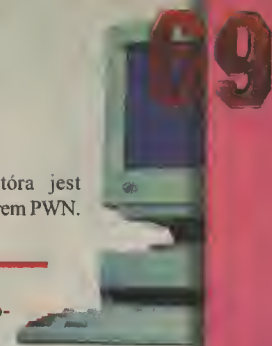
na-sprzedaży itp. „Prawo jazdy” nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych: powinno działać już na pecetach od 386 w górę, wyposażonych w karty VGA.

„Wieść” z ostatniej chwili. Ciągłe brak informacji o przejęciu Amigi przez ViScorp, pomimo że ostateczny termin upłynął 20 września, a w chwili, gdy piszę te słowa, jest już 25... Amigowcy zdecydowanie nie mają szczęścia do firm poważnie traktujących swoich potencjalnych klientów. Na pocieszenie mogę powiedzieć jedynie tyle, że anemiczny zryw wykażała ostatnio Amiga Technologies, udostępniając szerszej publiczności do testowania nową wersję systemu operacyjnego (beta). Wśród szukających nowości wymieniana jest... obsługa CD-ROMów (ATAPI) i parę technicznych zmian wewnątrz systemu. Lubię Amigę, ale nawet mi ręce opadają...

Jarosław
Chrostowski



Tak wygląda modem, który osiąga przeszło 5 MB/s



Dzisiaj na każdym kroku widzimy wielkość ludzkiego umysłu. Nowe wynalazki, definicje, ulepszenia. Człowiek jako jednostka z natury leniwa, ale za-

razem rozumna ułatwia sobie jak może skomplikowane życie. I tak stało się tym razem. Na rynku produktów multimedialnych pojawiła się na 9 dyskach CD (można by powiedzieć, że dziewięciotomowa) Historia Sztuki (History Art), którą wydała firma ZCI Publishing. Przeglądając kolejne epoki oglądamy rozwój kultury naszej cywilizacji.

Encyklopedia ta nie ogranicza się tylko do dziedzin sztuki takich jak architektura, malarstwo czy



mo tego Encyklopedia ta to istna kopalnia wiedzy pozwalająca Tobie na podróż, wraz z przewodnikiem, we wspaniały świat sztuki i związanych z nią zjawisk.

Muzyka jest charakterystyczna dla danej epoki np. przy „The Twentieth Century” podkładem do omawianych dzieł jest jazz lub

historii, filozofii i literatury.

Szczerze mówiąc, nie znalazłam zbyt wielu minusów w tym programie - dokładnie mówiąc jeden. Przy omawianiu sztuki Starożytnego Rzymu ni stąd ni z owąd pojawia się obrazek podwójnego hamburgera z serem. Pozostaje tylko zastanowić się czy to przypadkowa pomyłka przy zapisywaniu dysku CD, czy snobizm Amerykanów.

Ktoś, kto zakupi do swego użytku takie wydanie Historii Sztuki, a przy tym posiada dobrą kartę graficzną, na pewno nie będzie żałował wydanych pieniędzy. Jest to bowiem produkt przydatny zarówno dla osób zajmujących się tą dziedziną od dłuższego czasu, jak również dla tych, którzy zaczęli się interesować nią niedawno.

Izabela Makowska



History Art

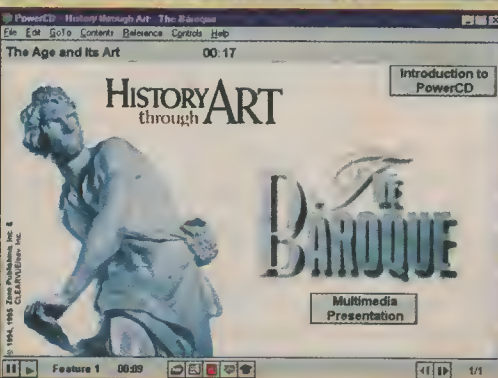
rzeźba, są tu również sylwetki wielkich filozofów i pisarzy różnych epok, którzy wiele wnieśli do dobytku kulturowego ludzkości. Omawiane są również największe wynalazki charakterystyczne dla określonego wieku.

Przy oglądanych obrazach lub obiektach podane jest podłoże historyczne danego okresu, a także co było inspiracją do stworzenia dzieła. Z boku znajduje się informacja kto jest autorem, rok powstania oraz w jakim muzeum możemy aktualnie zobaczyć dzieło.

Oczywiście grafika jest super, są to bowiem zeskanowane zdjęcia. Nie jest to wszak zasługą producentów, ponieważ sztuka sama w sobie jest urzekająca, kolorowa, sentymalna, delikatna i piękna, a czasami wręcz monumentalna. Autorzy chcieli, aby każdy kto sięgnie po kompakt z Historią Sztuki nigdy nie żałował, że nie był w Luwrze czy British Museum. Niemniej jednak to, co jest na dyskach CD, nie oddaje w pełni specyficznego klimatu prawdziwego muzeum i nie pozwala na pełnię doznań, które można doświadczyć oglądając „na żywo” owe przejawy geniuszu ludzkiego umysłu. Mi-

blues. Znajomość języka angielskiego jest niestety niezbędna, choć niekoniecznie musi być perfekcyjna. Lektor mówi wyraźnie i powoli. Istnieje również możliwość włączenia opcji wyświetlania tekstu, co znacznie ułatwia przyswajanie wiadomości na temat prezentowanych dzieł.

Podobnie jak w Encyklopedii Zwierząt, także tutaj można sprawdzić swoje nowo nabyte wiadomości w „Question & Answer”. Jest to cykl quizów i zabaw urozmaiaczących naukę. Program posiada również słownik, który zawiera ponad 15 tysięcy haseł. Wpisując interesujące Cię hasło otrzymasz krótką, aczkolwiek treściwą notkę. Słownik ten to nie tylko hasła z dziedzin sztuki, lecz również



History Art



PC

386, 486, 586
MB RAM, VGA
D-ROM, Win 3.1/95



Apple II

68030, 68010
6 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel. 25 07 03



Rys. 1

Moment, w którym dostaje się wreszcie prawa dostępu do upragnionego internetu, to dla każdego duże przeżycie. Mina rzadnie, gdy instalacja potrzebnego oprogramowania trwa - na przykład - dwa dni. Gorzej, gdy w praktyce okazuje się, jak marnie są połączenia telefoniczne i jak wolna jest sieć. Najgorzej jest jednak wtedy, gdy wszystko już pracuje poprawnie. Przecież w tym internecie nic nie ma! Nic nie można znaleźć!

Odnalezienie ciekawych miejsc w internecie nie przedstawia jednak większego problemu i, co ważniejsze, nie wymaga praktycznie żadnej wiedzy „technicznej”. Wystarczy znać internetowy adres do jakiegoś wyszukiwacza, no i wiedzieć, czego się szuka. Co to takiego ten „wyszukiwacz”, postaram się opisać na przykładzie najpopularniejszego tego typu urządzenia, jakim bez wątpienia jest AltaVista.

AltaVista to zespół komputerów i odpowiedniego oprogramowania, które na podstawie podanych przez użytkownika haseł wyszukuje adresy w internecie, w których występują te hasła. Pod względem sprzętowym jest to naprawdę zadziwiająca maszyna, w skład której wchodzi następujące komputery: AlphaStation 500 (256 MB RAM, dysk twardy 4 GB), AlphaServer 8400 5/300 (10 procesorów, 6 GB RAM, dysk twardy 210 GB), DEC 3000/900 Alpha Workstation (1 GB RAM, dysk twardy 30 GB), AlphaStation 250 4/266 (196 MB RAM, dysk twardy 13 GB), AlphaStation 400 4/233 (160 MB RAM, dysk twardy 24 GB).



Rys. 2

Jeśli dodać, że każdy z komputerów wyposażony jest w przynajmniej jeden procesor Alpha (a w jakąś obudowę wpakowano ich nawet 10!), który jest szybszy od Pentiuma Pro, to nie budzi zdziwienia fakt, że plik z danymi o rozmiarze 40 GB jest przeszukiwany w niespełna sekundę! No tak, zaoszczędziłem apetyt, a nie podałem jeszcze głównego dania - adresu. Oto on:

<http://www.altavista.digital.com>

Po wstukaniu go pojawi się po chwili strona WWW AltaVisty (rys.1). U góry ekranu mamy do dyspozycji szereg ikon, przy pomocy których możemy wybrać m.in. tryb pracy z wyszukiwaczem. Podczas normalnej pracy będą interesować nas praktycznie dwie ikony: Simple

oraz Advanced. Standardowo AltaVista zgłasza się w najprostszym trybie przeszukiwania, któremu odpowiada ikona Simple. W trybie tym mamy do dyspozycji gadżet, w który możemy wpisać poszukiwane przez nas hasła. Sposób zapisu haseł w trybie Simple jest - jak nazwa wskazuje - bardzo prosty. Jeśli wstukamy na przykład tekst:

personal computer

zwróci bowiem adresy stron, na których występuje słowo 'personal' i tych stron, gdzie jest 'computer'. Wyszukiwacz co prawda jako pierwsze podało adresy do tych dokumentów, w których występuje i 'personal' i 'computer', ale to jeszcze nie to, o co chodzi - choćby dlatego, że oba słowa będą w takich dokumentach z reguły nie powiązane ze sobą w żaden sposób. Aby wyszukać określenie 'personal computer' należy po prostu ująć oba słowa w cudzysłowy:

„personal computer“

Możliwości definiowania wzorców, według których AltaVista ma dokonywać

IGŁA W STOĞU SIANA

przeszukiwania, jest zresztą znacznie więcej. W trybie Simple możemy określić, czy dane słowo musi wystąpić, czy też w żadnym wypadku nie może się pojawić. Dla przykładu odnalezienie stron poświęconych komputerom osobistym firmy IBM a nie dotyczących komputerów Apple'a może mieć postać:

homecomputer

i naciśniemy na 'Submit', wtedy w odpowiedzi AltaVista dostanie informację o ilości wystąpień tego słowa, a na ekranie zobaczymy pierwszych kilkanaście adresów, w których wyraz ten występuje. Ponieważ same adresy niewiele mówią, z reguły możemy przy każdej pozycji przeczytać pierwszych kilka zdań strony, na którą wskazuje adres. Jeśli stron jest zbyt dużo, u dołu dokumentu pojawi się zestaw liczb, które są

„personal computer“ +IBM -Apple

Jako wynik przeszukiwania według powyższego wzorca otrzymamy dokumenty, w których występuje określenie 'personal computer', obowiązkowo pojawia się wyraz 'IBM' (bo umieściliśmy we wzorcu znak '+' przed tym słowem) i nie występuje słowo 'Apple' (ze względu na poprzedzający je we wzorcu znak '-'). Dodatkową atrakcją AltaVisty jest możliwość użycia znaczka '*' aby podkreślić, że dane słowo może wy-

stąpić jako część dłuższego wyrazu. Na przykład wpisanie:

homecomputer*

zwróci dokumenty, w których wystąpi słowo 'homecomputer', 'homecomputers' itp. Podczas wyszukiwania z użyciem podanych wyżej wzorców należy jednak pamiętać, że w trybie Simple AltaVista traktuje elementy wzorca oddzielone spacjami jako niezależne wzorce (patrz uwagi dotyczące wyszukiwania według 'personal computer' i 'personal computer'). Dopełniając się w tryb Advanced (rys.3) możemy podać wzorec na zasadzie: „to I to LUB tamto”. W trybie tym możemy używać określeń: **AND** (i), **OR** (lub), **NOT** (nie), **NEAR** (blisko) lub ich odpowiedników w postaci symboli: '&', '|', '!', '~'. Warto wiedzieć, że jeśli chcemy wyszukiwać w internecie strony zawierające słowa 'and', 'or', 'not' lub 'near', to we wzorcu trzeba te słowa wpisać w cudzysłowie, w przeciwnym razie zostaną potraktowane jako operatory! No i w ten sposób po wpisaniu:

„personal computer“ & IBM & !Apple

lub

„personal computer“
AND IBM AND NOT Apple

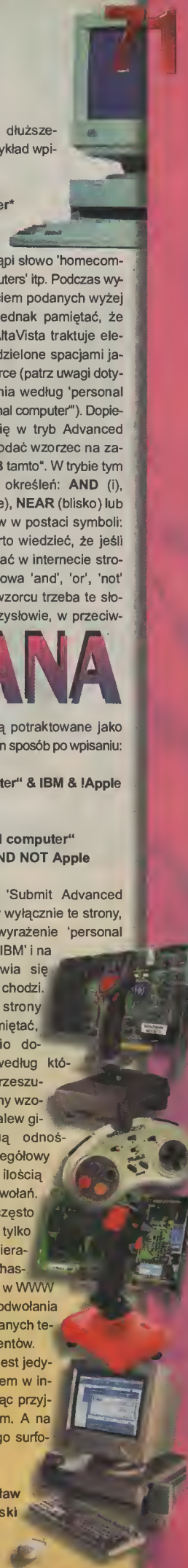
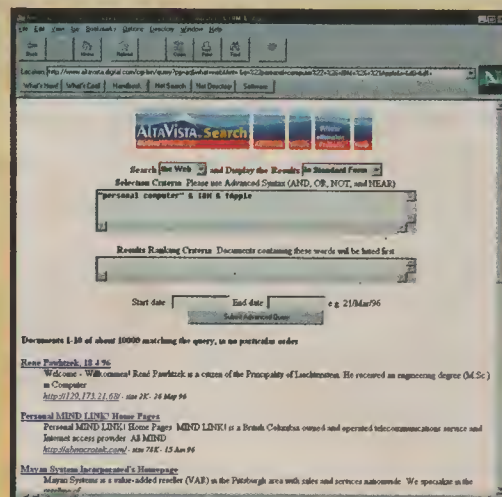
i naciśnięciu na 'Submit Advanced Query' otrzymamy wyłącznie te strony, które zawierają wyrażenie 'personal computer', słowo 'IBM' i na których nie pojawia się wyraz Apple. I o to chodzi.

Wyszukując strony WWW należy pamiętać, żeby odpowiednio dobierać wzorce, według których następuje przeszukiwanie. Zbyt ogólny wzorec spowoduje zalew gigantyczną ilością odnośników, zbyt szczegółowy rozczaruje nikłą ilością odnalezionych odwołań. Zauważmy, że często wystarczy znaleźć tylko jedną stronę zawierającą poszukiwane hasło, większość stron w WWW zawiera bowiem odwołania do innych, powiązanych tematycznie dokumentów.

AltaVista nie jest jedynym wyszukiwaczem w internecie, za miesiąc przyjrzymy się kolejnym. A na razie - przyjemnego surfowania.

Jarosław
Chrostowski

Rys. 3





WEB NEWS

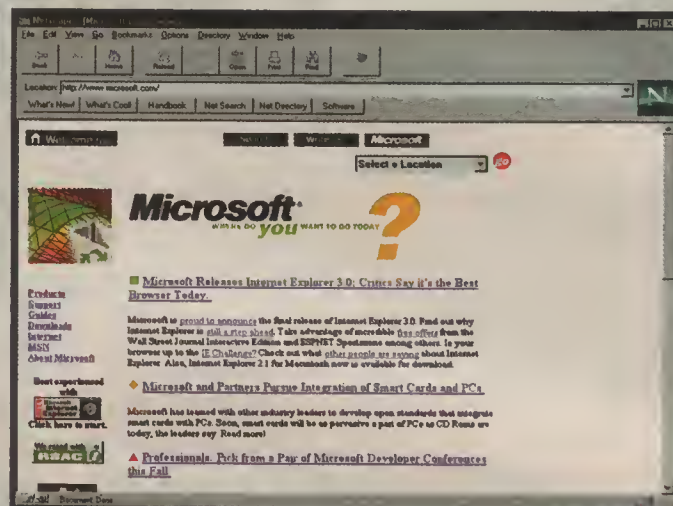
Każda, nawet najdłuższa droga, zaczyna się od zrobienia pierwszego kroku. Tym starym chińskim przysłowiem i tym artykułem stawiam pierwszy krok na drodze, która - jak się w tej chwili wydaje - po prostu nie ma końca. Ciekawe miejsca w internecie to temat-rzeka. Na adresy jednych trafia się od razu, inne znajduje przypadkiem, jeszcze inne cichaczem wykrada od znajomych. Najgorzej jest z tymi, o których się wie, że są super, bajeranckie, extra, tylko adres do nich się gdzieś zapodział... W tym dziale spróbuję sukcesywnie przedstawiać te z internetowych miejsc, które wydają mi się szczególnie warte odwiedzenia. Zresztą nie ukrywam, że liczę także na pomoc Czytelników. Jeśli macie strony WWW, które szczególnie Wam się podobają i którymi chcielibyście podzielić się z innymi - napiszcie do redakcji lub wyślijcie e-maila. Jeśli będą naprawdę ciekawe, z pewnością pojawią się na naszych łamach wraz z nazwiskiem odkrywcy, który bezpłatnie otrzyma kolejne wydanie naszego dysku CD. Dzisiaj zaczynamy od najpopularniejszych stron związanych z komputerami i - rzecz jasna - grammi.

Jarosław Chrostowski

MICROSOFT

<http://www.microsoft.com>

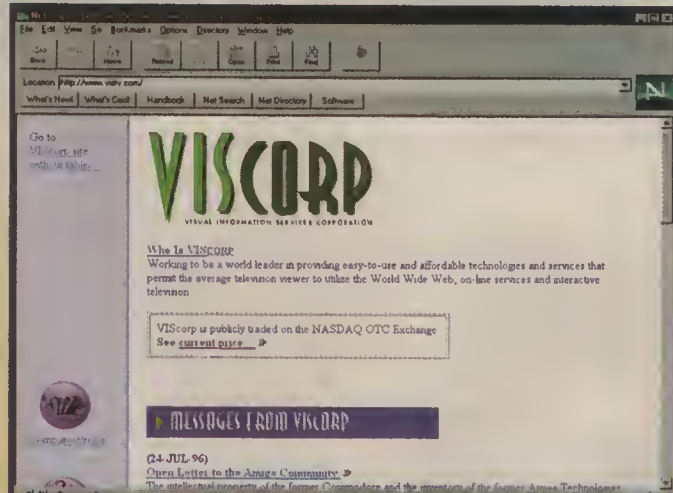
Strona znanej wszystkim firmy Microsoft, należącej do pecetowego dyktatora mody Billa Gatesa. Jak na giganta przystało, znaleźć tu można praktycznie wszystko, co w jakikolwiek sposób związane jest z pecetem. Zakres opisywanych tematów jest duży: od skali przemysłowej, poprzez finanse i small-business aż do sposobów wykorzystywania komputera w domu. Na uwagę zasługuje obszerny dział poświęcony tworzeniu stron WWW, który zawiera nie tylko suche informacje, ale też gotowe zestawy elementów graficznych, efektów dźwiękowych itp. - nic, tylko ściągać i używać na własnych stronach. Serwer oferuje także coś dla miłośników gier, są na nim bowiem dostępne informacje (oraz wersje demo) dotyczące najnowszych produktów Microsoftu w tej dziedzinie. Strony firmy Gatesa najlepiej wyglądają - rzecz oczywista - gdy do ich przeglądania używa się najnowszej wersji Microsoft Internet Explorera.



VISCORP

<http://www.vistv.com>

Stosunkowo nowa i dość skromnie, lecz estetycznie wyglądająca strona firmy ViScorp, która jest aktualnym właścicielem tego, co pozostało po komputerach Amiga. Podstawowe źródło informacji o tym, co się dzieje z tym typem komputera i co dzieć się będzie. Znaleźć tu można głównie suche informacje - brakuje tzw. bajeru w postaci grafik i ciekawych działów poświęconych różnym metodom wykorzystywania Amig. Jedynym ciekawszym akcentem jest mini-strona z artykułem o telewizyjnej przystawce ED, będącej sztandarowym produktem ViScorpu. Godne polecenia są za to adresy do innych stron WWW zajmujących się Amigą. Strony ViScorpu korzystają z tablic, stąd pod większością amigowskich przeglądarek nie prezentują się tak, jak powinny. W sumie: warto co pewien czas zajrzeć, żeby wiedzieć, co się dzieje. I tylko po to.

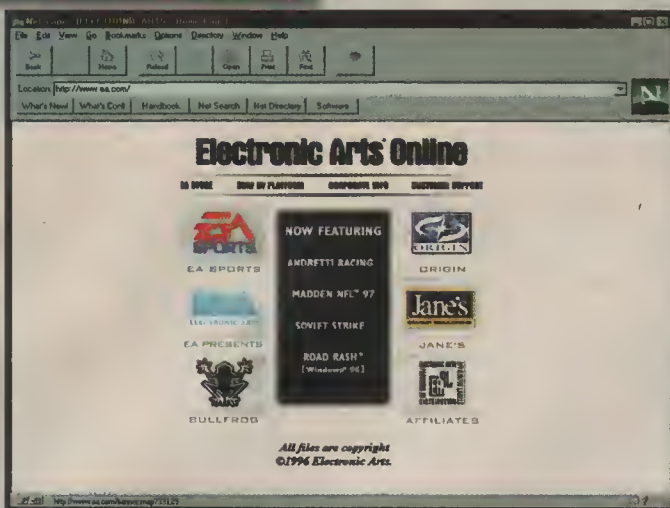


WELCOME TO APPLE

<http://www.apple.com>

Wszystko o Macintoshach. Najnowsze wieści, najnowsze modele. Także te strony zawierają przede wszystkim suche informacje o tym, co się dzieje w świecie nadgryzionego jabłuszka i próżno szukać tu rozrywki. Za to można przyrzec się dokładnie najświeższym produktom Apple'a. Każdy z modeli opisany jest bardzo szczegółowo, a strona z opisem zawiera naprawdę zachęcające zdjęcie komputera. Na serwerze znaleźć też można informacje o wykorzystywaniu produktów Apple'a w edukacji, tzw. małym biznesie, internecie, DTP. Pomimo dość technicznego języka i sposobu organizacji na stronach Apple'a z pewnością można spędzić trochę czasu.





ELECTRONIC ARTS ONLINE

<http://www.ea.com>

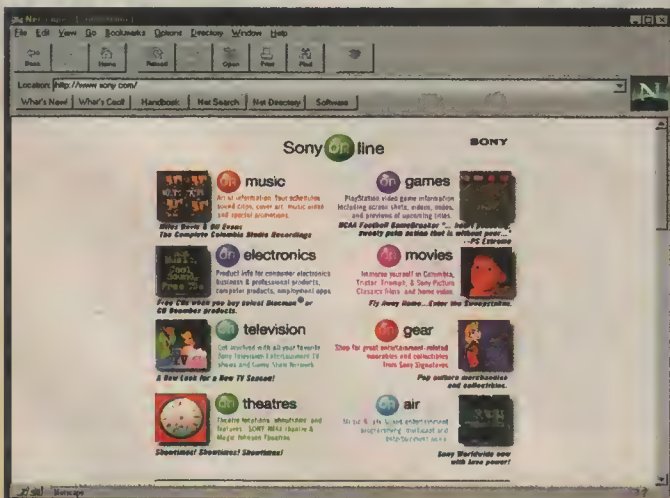
Bardzo efektownie opracowane strony WWW. Widać rękę amerykańskiego giganta zajmującego się od lat grami komputerowymi. To, co gracze lubią najbardziej: dużo grafik, dużo odnośników do istniejących i będących w fazie opracowywania gier. Mało tekstów, co dla niektórych też jest zaletą. Z głównej strony można zajrzeć do firm powiązanych z Electronic Arts, takich jak Bullfrog czy Origin. I wszędzie są zapowiedzi nowych gier, opisy, rysunki, animacje. Osobna działka na gry sportowe - zresztą, pełna nowości. Mało tego, jest także kilka stron dla graczy sieciowych, czyli opisy gier w wersjach multiplayer. Po prostu raj! Mniemam, jak mówią w u nas w redakcji... Szkoda tylko, że jest stosunkowo niewiele dem, ale w końcu nikt nie jest idealny. Polecam.



SEGA ONLINE

<http://www.sega.com>

Strona SEGI efektownie prezentuje się na ekranie. I faktycznie, znaleźć tu można wiele ciekawych rzeczy. Szkoda tylko, że im głębiej zanurzamy się w dokumenty, tym prostsza jest ich szata graficzna. Warto tu jednak zajrzeć, bowiem SEGA od lat znana jest jako producent gier i konsol. Posiadacze produktów tej firmy, w szczególności popularnych ostatnio konsol SEGA-Saturn, powinni być zadowoleni. Są tu opisy różnych urządzeń peryferyjnych przeznaczonych do współpracy z konsolami, zapowiedzi nowych gier i ich wersje demonstracyjne. Na uwagę zasługuje dość duży dział przeznaczony na wskazówki do gier. Nie ma problemu z odszukaniem potrzebnych informacji, gdyż dostępne są rozbudowane opcje odnajdywania plików. Znajdziesz tu także ostatnie konsolowe plotki, a naprawdę ciekawscy mogą nawet poznać - w ogólnych rzecz jasna zarysach - pewne elementy technologii produkcji gier. Na pewno można spędzić tu trochę czasu.



SONY ONLINE

<http://www.sony.com>

Hasło SONY mówi właściwie samo za siebie. W tym miejscu można zanurzyć się na dłużej, bo przecież SONY to nie tylko gry komputerowe, sprzęt komputerowy, konsole (PlayStation!), lecz również: elektroniczny sprzęt muzyczny, elektronika powszechnego użytku, telewizja, a nawet film. Właściwie nie ma sensu opisywać, co się tu znajduje, bo jest tego zbyt wiele. Trzeba po prostu spróbować samemu. Warto jednak podkreślić coś, czego wcale tak często na stronach WWW nie znajdziesz: prostotę i logiczne pogrupowanie tematów, dzięki czemu dostęp do szukanej informacji jest stosunkowo prosty. A jeśli dodać do tego efektowną grafikę, to pozostaje tylko zaprosić do surfowania.



HAPPY PUPPY GAMES

<http://www.happypuppy.com>

Gry, gry i gry. Każda strona wręcz wytapetowana grami. Już tytuły na stronie głównej nie pozostawiają cienia wątpliwości, o co chodzi: Dział Mangi, Nowe Gry, Gry w Internecie, Granie w Sieci, Demo i Shareware dla Macintoshy, 100 Najlepszych Dem i Programów Shareware na Peceta, Podpowiedzi-Wskazówki-FAQ, Przegląd Gier itd. itp. Takie strony nie zdarzają się nawet w snach. Po zalogowaniu polecam przesunąć stronę do samego końca i tam, w spisie, w spokoju wybrać interesujący Cię dział. Nie ma gracza, który by nie był zadowolony po wizycie w Happy Puppy Games. Jedynie, co mi się tu nie podoba, to infantylny styl grafiki, lecz to jest już tylko sprawa gustu.

Amigowy Term to program służący do komunikacji poprzez modem z innymi komputerami. Muszę przyznać, że ze wszystkich programów terminalowych, na jakich

pracowałem (wliczając soft na pecetach),

Term jest bezwzględnie najlepszy. Dzięki niemu można bezproblemowo korzystać z dobrodziejstw BBS-ów, a nawet buszować w internecie (w trybie tekstowym, po wcześniejszym zalogowaniu na serwerze). Poprawne skonfigurowanie Terma nie jest jednak proste.

Najnowsza wersja Terma, oznaczona numerem 4.6, znajduje się m.in. na naszym dysku CD. W jej skład wchodzi 4 pliki:

- term-main.lha (dla procesorów 68000 - 68020); zawiera plik instalacyjny

TERM:AMIGA

- term-030.lha (dla procesorów 68030 i wyższych)

- term-docs.lha
- term-extras.lha
- term-lhs.lha

Po rozpakowaniu plików, zainstalowaniu Terma (należy wykorzystać plik instalacyjny) i ewentualnym przegraniu do katalogu plików z archiwum term-030.lha (gdy w Amidze jest procesor 68030 lub wyższy warto dokonać tej operacji) można przystąpić do konfiguracji. Term jest wyposażony w obszerną dokumentację (niestety - angielską), podane poniżej informacje dotyczą wyłącznie tych parametrów, które są niezbędne do poprawnej pracy programu.

Zakładam, że podłączany modem pracuje z prędkością 14400 bodów. Wszystkie wypisane niżej okna są wywoływane z menu Settings. Okna nie wymienione w poniższym wykazie nie powinny mieć zmienionej zawartości. Zaczynamy:

Menu Serial...

Opcja Parameters

Baud rate: 38400

Bits/char: Eight

Parity: None

Stop bits: One

Handshaking: RTS/CTS

Local echo: wyłączony

Buffer size: 32768

Break length: 250000

High-speed mode: wyłączony

Opcja Device

Serial device: serial.device

Unit number: 0

Tu słowo komentarza.

Regułą jest, że w polu

'Baud rate' wpisuje się wartość ok. 3 razy

przewyższającą prędkość modemu, stąd właśnie dla modemu 14400 mamy liczbę 38400. Jeśli modem nie będzie pracował poprawnie, można później spróbować wybrać inną prędkość. O poprawności pracy Terma z modelem świadczy odpowiedź OK uzyskana na wpisanie polecenia ATZ zakończonego naciśnięciem klawisza ENTER. Niektóre modemy wymagają użycia innych tzw. device'ów niż systemowy serial.device. O ile nie jest to konieczne, nie polecam na początku dokonywania żadnych zmian w pozycji 'Serial device'. Popatrzmy dalej:

Menu Serial...

Opcja Options

Strip bit 8: wyłączony

Shared access: włączony

Handle xON/xOFF: wyłączony

Pass xON/xOFF: włączony

Check carrier: włączony

Direct connection: wyłączony

Quantum: 256

Opcja OwnDevUnit

Use OwnDevUnit wyłączony

Menu Modem...

Opcja Commands

Modem Initializ.: pusty

Modem exit comm.: pusty

Hang up command: +++ATH0\r

Do not send mod.: włączony

Command char.: 0

Opcja Dial commands

Dial comm. prefix: ATD\w

Dial comm. suffix: \r

Dial mode: Pulse

PBX dial command: 0,,

Use PBX dial...: wyłączony

Znowu dwa słowa informacji. Jeśli wyjście na miasto wymaga wykręcenia numeru - na przykład zera - wtedy w pozycji 'Dial comm. prefix' wpisuje się: ATD0\w. Gdy wybieranie numerów jest pulsacyjne, w pozycji 'Dial mode' należy ustawić opcję PULSE, gdy wybieranie jest toniczne - TONE. Zobaczmy dalej...

Menu Modem...

Opcja Dialing

Redial delay: 0:05 min

Dial retries: 100

Dial timeout: 1:00 min

Delay between...: 0:00 min

Show modem res...: włączony

Treat 'NO CARR...': włączony

Connect auto-baud: wyłączony

Dialer abort...: wyłączony

Time to connect: 0:00 min

Opcja Connection

Drop DTR on...: wyłączony

Redial after hang: wyłączony

Opcja Session limit

Connect limit: 1:00 h

Limit macro: pusty

Menu Terminal...

Opcja Text

BBS-ANSI comp...: wyłączony

Text font: XENPL 9

IBM PC font: CleanIBM_Mazovia 8

Font: Standard

Columns Maximum: maksymalnie w prawo

Lines Maximum: maksymalnie w prawo

Pozycje 'Text font' i 'IBM PC font' wymagają podania czcionek nieproporcjonalnych, najlepiej z polskimi znakami. W tym przypadku są to czcionki XENPL.font i CleanIBM_Mazovia. Oczywiście należy wybrać tylko te czcionki, które są zainstalowane w systemie. No, to zostało tylko parę linijek:

Menu Terminal...

Opcja Emulation

Emulation: ANSI/VT220

Emulation name: nieaktywny

Use emulation...: wyłączony

Opcja Options

Bell: Audible

Keymap file: pusty

Opcja Translation:

Send CR: CR

Send LF: LF

Receive CR: CR

Receive LF: LF

Menu Emulation

Opcja Options

BBS-ANSI comp...: włączony

Wrap characters: włączony

Lock line wra...: wyłączony

Insert mode: wyłączony

New-line mode: wyłączony

CLS resets cur...: włączony

Printer contr...: włączony

Lock text style: włączony

Lock text colour: wyłączony

Wrap cursor moves: włączony

Terminal iden...: VT102

Opcja Keys

Cursor keys: Standard mode

Lock cursor mode: wyłączony

Numeric keypad: Standard mode

Lock keypad mode: wyłączony

Swap [Backspace]: wyłączony

Opcja Internals

Lock font mode: wyłączony

Scrolling: Jump

Destructive ba...: Off

Anwerback mess...: pusty

Maximum prescroll: 0

Maximum scroll: 1

Opcja Pens

Use standard pens: włączony

Menu Miscellaneous

Opcja Options

Backup config...: włączony

Show fast macros: wyłączony

Release serial...: włączony

Simple file I/O: wyłączony

Protective mode: włączony

Create icons: wyłączony

Wait command: \b

Wait delay: 0:01 min

Opcja Settings

Program priority: 3

I/O buffer size: 32768

Opcja User interface

Alert: Bell&Screen

Requester dim...: Ignore

W menu Paths najlepiej wpisać (odpowiednio dla transferu binarnego, tekstowego i ASCII) zdefiniowane wcześniej dwa urządzenia logiczne: 'Download:' i 'Up-

load:'. Można co prawda podać zwykłą ścieżkę dostępu do katalogów, ale odwołanie do urządzeń logicznych jest bardziej elastycznym rozwiązaniem. Gwoli wyjaśnienia: w 'Download:' znajdować się będą te pliki, które Term będzie odbierał, w 'Upload:' te, które są przygotowane do wysłania.

Menu Miscellaneous

Opcja Misc.

Bez zmian

Menu Transfer protocols

Opcja General options

Override trans...: włączony

Set archived bit: wyłączony

Transfer file...: wyłączony

Mangle filena...: wyłączony

Hide upload icon: wyłączony

Notify nser af...: 20

Notify user: when transfer begins/ends

File comment: File type

Opcja Default protocol

Type: XPR library

Name: xprmodem.library

Send signature: pusty

Receive signature: pusty

Opcja Edit settings

Text mode: C

Overwrite mode: R

I/O buffer size: 32

Frame size: 0

Error limit: 20

File attributes: S

Escape control: wyłączony

Auto-activate: włączony

Delete after: wyłączony

Keep partial: włączony

Send full path: wyłączony

Use received: włączony

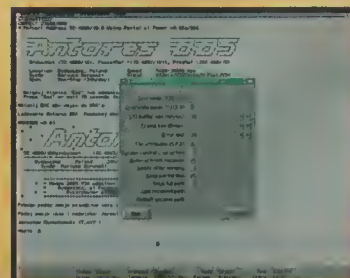
Default receive: pusty

To tylko tak strasznie wygląda ;-) Po wpisaniu parametrów i zgraniu preferencji na dysk najlepiej wyjść z Terma i uruchomić go ponownie. Term posiada rozbudowaną książkę telefoniczną, jednak tu posłużymy się najprostszymi metodami wybierania numerów. Sprawdźmy teraz konfigurację łączącą się np. z serwerem WWW Telekomunikacji Polskiej (numer 0-202122). W przypadku wybierania pulsacyjnego należy wstukać:

ATDP0W202122

i potwierdzić rozkaz przez ENTER, przy wybieraniu tonicznym literę 'P' zmieniamy na 'T'. Po uzyskaniu połączenia pojawi się nagłówek przesłany z serwera z prośbą o podanie loginu i hasła dostępu. Jeśli nie się nie pojawia, należy sprawdzić jeszcze raz parametry, w szczególności ustawienia szybkości modemu. Jeśli nie ma żadnych uszkodzeń sprzętowych, wszystko powinno być OK.

Jaroslav Chrostowski



Konfiguracja Terma nie należy do najprostszych.



Bohater artykułu w zbliżeniu.

Dobry modem staje się obecnie nieodłącznym elementem zestawu komputerowego. Dzięki niemu szybko przesyła się informacje - dane, pliki - z jednego komputera na drugi. W ten sposób można podesłać coś koledze, który ma także modem przy komputerze, można nawiązać do BBS-u lub załogować się w internecie. Koszt zakupu modemu nie jest jednak wcale mały, warto więc wiedzieć, na co wydaje się pieniądze. Mogę zapewnić, że opisywany tu modem ZOOM 28800 w wersji zewnętrznej na pewno godny jest polecenia.

Modem dostarczany jest wraz z zasilaczem, kabel do podłączenia go do łącza szeregowego komputera należy kupić oddzielnie. Podłączenie linii telefonicznej oraz telefonu następuje poprzez standardowe mikrowtyki typu RJ-11, stąd przy starszych typach telefonów mogą być konieczne modyfikacje wtyczek lub odpowiednie przejściówki. Niestety, „problem kabelka” musi zostać rozwiązany przez kupującego we własnym zakresie. Obudowa modemu jest stosunkowo estetyczna, w szarym kolorze zbliżonym do koloru obudów monitorów i komputerów. Uwagę zwraca cały rząd diod (14 sztuk!) w kolorach zielonym i czerwonym, które szczegółowo informują o aktualnym stanie pracy urządzenia. Po podłączeniu urządzenia do komputera należy jeszcze nieco zmody-

fikować fabryczne ustawienia wpisując polecenie

AT&F&C1&D2

(posiadacze peceta) lub

AT&F&C1&D0

(Amigi i Macintoshe).

ZOOM umożliwia pracę z prędkościami od 2400 do 28800 bo-

kości 21600, w pozostałych uzyskując zawsze maksymalną wartość: 28800 bodów. Ten jeden przypadek skłonny jestem wiązać z jakością centrali, tym bardziej, że modemy innych firm z tego samego punktu również nie mogły wynegocjować większych szybkości przesyłania danych. Po uzyskaniu połączenia nie zdarzały się żadne przy-

negocjowania połączeń w zdefiniowanym przez użytkownika zakresie, np. od 9600 do 14400 bodów - ten model ZOOM-a to potrafi. Skoro mowa o poleceniach modemu, warto wspomnieć, że posiada on możliwość zapamiętania dwóch konfiguracji ustawień oraz czterech numerów telefonicznych. Przyznaję jednak, że choć często korzystam z poleceń AT, to opcja zapamiętywania numerów nie była przeze mnie na codzień wykorzystywana, pozostając czymś w rodzaju tzw. bajeru.

Parametry konfiguracyjne modemu są stosunkowo rozbudowane i nietrudno osobie początkującej w przypadkowy sposób je pozmieniać. Z tego względu po

FAKSMODEM ZOOM V.34X w zbliżeniu

dów z protokołem V.34 i od 14400 do 28800 z V.Fast Class (plus standardowe protokoły wykorzystywane przy niższych prędkościach). Urządzenie ma także zaimplementowane protokoły korekcji i kompresji danych (V.42 LAPM i MNP2-4, V.42 bis i MNP5, MNP10, MNP10-EC). Jako faks należy do urządzeń typu Class 1 i Class 2, Group 3 i pracuje z prędkościami do 14400 bodów (protokoły V.33, V.17), stąd bez większych problemów współpracuje z powszechnie dostępnymi programami faksowymi.

Modem testowany był w połączeniach z czterech różnych central i tylko w przypadku jednej z nich stabilnie łączył się na prę-

domem. Największa uzyskana szybkość transmisji plików protokołem Z-Modem wyniosła 3450 cps (!), była więc więcej niż przywołita. Zwykle jednak transmisja odbywała się z prędkością ok. 3150 - 3200 cps. Jak wspomniałem, modem był podłączony do tej samej linii co telefon. Tylko raz w ciągu całego okresu testowania zdarzył się przypadek, że modem włączył się automatycznie podczas odbierania telefonu. Wcześniejsze modele tej firmy, pracujące z prędkościami 14400, skutecznie przypominały o sobie podczas rozmów telefonicznych nawet kilka razy dziennie.

Wadą modemu jest brak możliwości pracy na liniach dzierżawionych, co przy znikomej popularności tego typu połączeń w kraju nie wydaje się dużą przeszkodą. Z innych niedogodności wymienić należy fakt, że polecenia zmuszające modem do pracy z mniejszymi prędkościami zostały dość znacznie rozbudowane i z tego powodu wymuszenie prędkości np. 9600 wymaga zagłębienia się w instrukcji i wpisania całego rzędu znaków. Z drugiej strony niewiele modemów można zmusić do

skonfigurowaniu modemu zgodnie ze swoimi wymaganiami warto spisać wszystkie dane. Co prawda zawsze można dość łatwo odtworzyć ustawienia fabryczne, jednak nie zawsze pamięta się o wszystkich wprowadzonych zmianach, a dołączona instrukcja - choć stosunkowo przejrzysta - jest napisana w języku angielskim.

Modem ZOOM 28800 w wersji zewnętrznej mogę polecić każdemu użytkownikowi, tym bardziej, że urządzenie posiada homologację przyznaną przez Ministerstwo Łączności. Jak na swoje możliwości jest stosunkowo tani, jak na swoją cenę - stosunkowo dobry. Firma ZOOM dotychczas nie miała u mnie najlepszej opinii. Zmieniłem zdanie.

Jarosław
Chostowski

PODSUMOWANIE

ZALETY:

- zewnętrzny
- duża ilość diod informujących o stanie urządzenia
- stabilna praca
- duża szybkość połączeń
- posiada wbudowane najnowsze protokoły transmisji
- rozbudowane komendy ograniczające szybkość transmisji
- niska cena

WADY:

- brak możliwości pracy na liniach dzierżawionych
- rozbudowane komendy ograniczające szybkość transmisji
- instrukcja w języku angielskim



DZIEŃ NIEPODLEGŁOŚCI

To bezspornie największy filmowy przebój tego roku. Od czasu słynnej Gwiezdnej Trylogii George'a Lucasa, która odnowiona wróci na kinowe ekrany w pierwszych miesiącach 1997 roku; nie zrealizowano do tej pory równie widowiskowej opowieści SF. Twórcy ID4 sięgnęli po wypróbowany temat inwazji z kosmosu, doskonale znany choćby z klasycznej powieści George'a Wellsa „Wojna światów”.

Pierwszego dnia przybywają...

Oto pewnego dnia systemy radarowe armii USA odkrywają zmierzające ku Ziemi gigantyczne statki kosmiczne. Średnica każdego wynosi ponad 550 kilometrów. Prezydent Stanów Zjednoczonych (mimo inwazji na całą naszą planetę, tylko USA będzie z powodzeniem odpierać atak, ratując - oczywiście! - inne narody), zwołuje naradę na najwyższym szczeblu, a olbrzymie spodki zajmują pozycję na niebie nad największymi miastami świata. W Waszyngtonie początkowy entuzjazm przeraża się w panikę, powodując chaos o nie notowanej dotąd skali.

Drugiego dnia atakują...

Mimo postawienia sił zbrojnych w stan najwyższej gotowości, nie sposób powstrzymać ataku przybyszów. Potężne eksplozje niszczą Nowy York i Waszyngton. Podobnie dzieje się z innymi miastami.

Dzień trzeci, Dzień Niepodległości...

Sily zbrojne USA i innych państw (choć my, widzowie, podziwiać będziemy tylko tych pierwszych) przystępują do walki. Grupa różnych ludzi łączy swe siły w nadziei znalezienia słabego punktu przeciwnika, a prezydent Stanów Zjednoczonych ogłasza Dzień Niepodległości..... (Independence Day, obchodzony w USA 4 lipca, stąd ID4).



strony
zna-
komite
efekty
spec-

obrazy przedstawiające pojazdy najeźdźców. W Los Angeles pracowały ekipy odpowiedzialne za efekty pirotechniczne i komputerowe. Cztery różne zespoły korzystały zarówno z klasycznej, jak i nowoczesniejszej techniki (od modeli samolotów na uwięzi po cyfrowy montaż i animację komputerową). Jak zgodnie twierdzili Emmerich i Devlin, film nie powstałby, gdyby nie zaawansowanie technik komputerowych.

„Dzień Niepodległości” zarobił już w USA ponad 260 milionów dolarów, bijąc kolejne rekordy frekwencyjne i finansowe. Na polskie ekrany film trafi 4 października dzięki firmie Syrena Entertainment Group.

opr. Robert Wiśniewski

KONKURS!

Pytania konkursowe.

1. W jaki sposób porozumiewają się między sobą przybysze z kosmosu?

2. W jaki sposób zostają unieszkodliwieni?

Odpowiedzi należy nadsyłać na adres redakcji do dnia 15 października 1996. Nagrodą są filmowe upominki ufundowane przez firmę Syrena Entertainment Group.



jalne (już dziś mówi się, że film zdobędzie Oscara w tej kategorii), a z drugiej plejada znanych aktorów grających różnorodne role. Jest więc bohaterski prezydent (Bill Pullman), nie szanujący władzy dziennikarz (Jeff Goldblum) i pilot wojskowy (Will Smith). W innych rolach wystąpili m. in. Robert Loggia, Adam Baldwin i Randy Quaid.

Zdjęcia do filmu rozpoczęły się na Manhattanie, potem ekipa kręciła w pustynnych plenerach stanu Utah i w Los Angeles. W Nowym Yorku powstały sceny paniki, a na terenie wyschniętego słonecznego jeziora Bonneville - scena ucieczki 150 różnych pojazdów. Również w Utah nakręcono jedną z najbardziej efektownych scen filmu: sekwencję ataku pojazdów Obcych na bazę wojskową i obóz uciekinierów z wielkich miast. W scenie tej Clay Pinney, odpowiedzialny za koordynację efektów specjalnych przygotował 18 wielkich eksplozji, które zaślaniają niebo słupami ognia (zdjęcie obok). Cały nakręcony materiał trafił do pracowni filmowych, gdzie technicy dodali stworzone za pomocą modeli i komputerów



Tytuł: Dzień Niepodległości
Tytuł oryginalny: Independence Day (ID4)
Reżyseria: Roland Emmerich
Scenariusz: Dean Devlin i Roland Emmerich
Zdjęcia: Karl Walter Lindenlaub
Muzyka: David Arnold
Montaż: David Brenner
Obsada: Will Smith (kpt. Steven Hiller), Jeff Goldblum (David Levinson), Bill Pullman (Thomas J. Whitmore), Robert Loggia (gen. William Grey), Randy Quaid (Russell Casse) i inni.
Produkcja: Centropolis Entertainment dla Twentieth Century Fox
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group
Czas: 145 minut



MORTAL KOMBAT

Fabularna filmowa wersja najpopularniejszej bijatki komputerowej nareszcie trafiła na kasety video. „Mortal Kombat” zrealizowany przez Paula Andersona był już szczegółowo omawiany w ŚGK (nr 1/96). Teraz miłośnicy wojowników Raydena i złowrogiego Shang Tsunga mają okazję zdobyć film w naszym konkursie, dając choć na chwilę odpocząć swoim joystickom!

Zanim kaseeta z filmem trafi do Waszych rąk, drodzy Gracze musicie odpowiedzieć na następujące pytanie:

Jaki tytuł ma animowana wersja „Mortal Kombat” wydana na kasetach video przez IMP Home Video?

Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych, należy wysyłać na adres redakcji do dnia 15 X 1996.



KONKURS! KONKURS! KONKURS!

VIRTUOSITY

ZABÓJCZA PERFEKCJA

„To jeden z najtrudniejszych filmów w mojej karierze, z powodu elementów akcji. Innym wyzwaniem było to, że wcześniej nigdy nie grałem w filmie, w którym byłoby tyle techniki komputerowej.”

Denzel Washington, aktor.

„Virtuosity” to futurystyczny thriller, a zarazem kolejny film wykorzystujący technikę virtual reality. Przenosi on widza w rok 1999, do Los Angeles, gdzie Rządowy Ośrodek Rozwoju Technologii Egzekwowania Prawa (tak przedziwne nazwy zdarzają się już chyba tylko w książkach i filmach SF), skonstruował wykorzystywany przy szkoleniu policjantów supernowoczesny symulator rzeczywistości wirtualnej. Testowani na nim stróże prawa mają za zadanie schwycić Sida 6.7, stworzonego dzięki zastosowaniu najnowszych osiągnięć w dziedzinie sztucznej inteligencji przestępcę idealnego. Jego umysł to połączenie 183 osobowości różnych złoczyńców. Projektodawcy symulatora zakładali, że jeśli policjanci złapią w sztucznym świecie geniusza zbrodni, jakim jest Sid, to w rzeczywistości

schwytają każdego. Ta elektroniczna gra w kotka i myszkę przynosi straszliwe konsekwencje, gdy Sid 6.7 znajdzie wyjście z cyberprzestrzeni. Do unieszkodliwienia przestępcy wyznaczony zostaje były policjant Parker Barnes, odsiadujący w więzieniu wyrok za zemstę na mordercy swojej rodziny. Dzięki szczególnym predyspozycjom i wstawiennictwu przyjaciela, otrzymuje on szansę skrócenia kary. W ujęciu inteligentnego i śmiertelnie niebezpiecznego Sida pomaga mu dr Madison Carter, specjalistka w dziedzinie psychologii kryminalnej. Razem próbują przewidzieć kolejne ruchy przeciwnika.

Scenariusz filmu napisał Eric Brent, czerpiąc inspirację z symulatorów lotu, które stosowane są przy szkoleniu pilotów wojskowych. Przy tworzeniu swojej historii korzystał z pomocy specjalistów Carnegie - Mellon University, zajmujących się badaniem sztucznej inteligencji.

„Virtuosity” od początku miał zawierać sceny akcji z bardzo dużą ilością efektów specjalnych. Wszystkie wykonało „Virtual studios” należące do L2 Communications, spółki będącej połączeniem kilku firm działających w zakresie technologii multimedialnej. Twórca efektów wizualnych, Jon Townley, koordynował pracę zespołu, który dla potrzeb filmu stworzył ponad 100



generowanych komputerowo ujęć wizualnych efektów specjalnych. Praca nad każdym rozpoczęła się od analizy jego wpływu na rozwój fabuły. Po rozrysowaniu kadrów technicy dzielili ujęcie na poszczególne fazy, by ustalić sposób ich realizacji i zdecydować, z ilu elementów będzie się składać ujęcie: jednego, dwóch czy też kilkunastu. Następnie filmowano scenę, a po jej zakończeniu, przy pomocy skanera przetwarzano ją z formy analogowej - czyli obrazu i ruchu na taśmie filmowej - na formę cyfrową umieszczoną na nośniku magnetycznym. Od tego momentu technicy L2 Communications mogli dowolnie operować obrazem. Jak zaznaczył Townley: „Praca w trybie cyfrowym pozwala na dowolne operowanie barwą i na tworzenie syntetycznych kształtów i przedmiotów.”

Zdjęcia do filmu rozpoczęły się w końcu stycznia 1995 roku. Całość materiału nakręcono w ciągu

14 tygodni w Los Angeles w Kalifornii. Ekipa wykorzystwała m. in. nowoczesną stację kolejki „Metrolink” i 54-piętrowy wieżowiec Gas Company, gdzie nakręcono finałowy pojedynek bohatera z Sidem. Z powodu zbyt dużego ryzyka pracy kaskaderów, dwa ostatnie piętra biurowca wybudowano w studiu. Dla potrzeb „Virtuosity” stworzono również futurystyczny nocny klub

„The Media Zone”, który dał możliwość prezentacji nowoczesnej techniki interakcyjnej. Specjalnie dla filmu zaprojektowano i wybudowano największy monitor ciekłokrystaliczny, który skonstruowano, wykorzystując światłowod. Dzięki temu kamera mogła filmować całość akcji z jednego kąta, zachowując jednakową jasność obrazu.

Reżyserem filmu jest Brett Leonard, który w świecie przemysłu filmowego pojawił się, realizując słynnego „Kosiarza umysłów” na podstawie swojego scenariusza opartego na powieści Stephena Kinga. Tym razem stworzył trzymający w napięciu kryminał, który dość mocno osadzony został w doskonale znanej mu tematyce rzeczywistości wirtualnej. W roli głównej wystąpił Denzel Washington, znany m. in. z filmów: „Karmazynowy Przybływ” i „Raport pelikana”. Partnerują mu Kelly Lynch i Russel Crowe.

Film pojawi się na kasetach video 17 października dzięki firmie ITI Home Video.

opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Zabójcza perfekcja
Tytuł oryginalny: Virtuosity
Reżyseria: Brett Leonard
Scenariusz: Eric Brent
Zdjęcia: Gale Tattersall
Muzyka: Christopher Young
Obsada: Denzel Washington (Parker Barnes), Kelly Lynch (dr Madison Carter), Russell Crowe (Sid 6.7) i inni
Produkcja: Paramount Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video

KONKURS!

Pytanie konkursowe:

Akcja jednego z filmów przedstawionych jakiś czas temu w SGK także rozgrywała się w końcu 1999 roku. Proszę podać jego tytuł.

Odpowiedzi należy wysłać wyłącznie na kartkach pocztowych na adres redakcji do dnia 15 X 1996. Nagrodą są kasetki video ufundowane przez ITI Home Video.



To jeden z najgłośniejszych filmów minionych kilkunastu miesięcy, a to za sprawą olbrzymiego rozgłosu, jaki towarzyszył „Babe - śwince z klasą” podczas ostatniej edycji przyznawania najcenniejszych na świecie nagród filmowych - Oscarów. Kiedy w ostatnim dniu grudnia 1993 roku nikomu nie znany debiutant, Chris Noonan, rozpoczął realizację filmu będącego adaptacją popularnej wśród dzieci książki Dicka King-Smitha, nikt nie przypuszczał, że film otrzyma Złoty Glob (prestiżowa nagroda przyznawana przez zagranicznych dziennikarzy akredytowanych w Hollywood) dla najlepszej komedii roku i aż 7 nominacji do nagrody Amerykańskiej Akademii Sztuki Filmowej. Statuetka Oscara przyznana filmowi za efekty specjalne była ukoronowaniem dwuletniej pracy.



Bohaterem filmu jest tytułowa świnka Babe, która nie może zrozumieć okrutnych praw rządzących światem, m. in. faktu, że ciężarówka, która regularnie zabiera inne świny, nigdy nie wraca z nimi z powrotem. Prosiątko, które trafia na gminny targ, kupuje farmer Arthur Hoggett, nie przeczuwający nawet, jak wielkie zmiany wprowadzi na jego farmie nowy nabytek. Niektóre ze zwierząt przyjmują Babe z otwartymi łapami, ale jest też

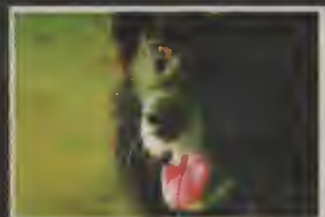


wo sobie wyobrazić, jak trudno było nakręcić potrzebne ujęcia. Poza zwierzętami na planie wykorzystywano również lalki stworzone przez Henson's Creature Shop w Londynie, twórcę „Muppet Show” i „Ulicy Sezamkowej” oraz John Cox's Creature Workshop w Queens-land. Specjaliści obydwu firm przygotowali animatroniczne kopie bohaterów filmu. Lalkarze i pro-

ku psa) i synchronizować ze słowami nagranyymi przez aktorów. Wśród specjalistów od efektów specjalnych triki ze zwierzętami uchodzą za wyższy stopień wtałmniczenia, dlatego właśnie za pracę nad filmem specjaliści z Effectory & Hues otrzymali Oscara.

Film „Babe - świnka z klasą” pojawił się na kasetach video 16

BABE ŚWINKA Z KLASĄ



para bydlęcych osobników, które nie znoszą przyjaznego i sympatycznego małego wieprzka, pokazując swoim zachowaniem, kto tak naprawdę jest swinią. Na farmie Haggetta mieszkają wszystkie gatunki zwierząt hodowlanych. Każde z nich stara się jak najlepiej wykonywać swoje obowiązki, tym bardziej, że nikt nie chce dopuścić zaszczytu znalezienia się na świątecznym stole gospodarzy. Aby zdobyć powszechne uznanie i szacunek swoich nowych właścicieli i znajomych, Babe postanawia udowodnić, że jest najlepszym w okolicy... psem pasterskim!

Film nakręcono w całości w Australii, w miasteczku Robertson, które może poszczycić się położeniem ponad 730 metrów n.p.m. oraz mianem „Schłodnego miasta”. W trakcie kilkunastu miesięcy pracy liczba mieszkańców wzrosła pięciokrotnie, a ponad 500 statystów, tyleż zwierząt i 200-osobowa ekipa techniczna dbała, by Robertson przez pewien czas było cokolwiek mniej schludne. Sporą część ekipy stanowili treserzy zwierząt. Ponieważ poszczególne sceny kręcone były z udziałem kilku bądź kilkunastu zwierzęcych aktorów, na planie panowało prawdziwe zamieszanie, bowiem każdy gatunek zwierząt reagował bowiem na inny sygnał. I tak świny reagowały na specjalny pstrykacz, owce na fujarkę, kaczki na brzęczyk, a psy na głos pana. Łat-

gramiści komputerowi dla każdej postaci przygotowali zdalnie sterowaną lalkę. Po raz pierwszy wyprodukowano syntetyczną sierść

września dzięki firmie ITI Home Video.

opr. Robert Wiśniewski



dla zwierząt i na tak dużą skalę wykorzystywano pracę charakterystatorów. Każdy z bohaterów miał swojego ludzkiego odpowiednika, który użyczył swojego głosu. Za synchronizację głosów w „Babe - świnka z klasą” odpowiedzialni byli specjaliści z firmy Effectory & Hues Charliego Gibsona. Całość osiągnięto poprzez zeskanowanie nakręconych wcześniej zdjęć i opracowanie ich za pomocą specjalnych programów komputerowych. Dzięki temu można było dowolnie manipulować ruchem pyszczka (np. w przypad-

Tytuł: Babe - świnka z klasą
Tytuł oryginalny: Babe
Reżyseria: Chris Noonan
Scenariusz: George Miller i Chris Noonan
Zdjęcia: Andrew Lesnie
Muzyka: Roger Ford
Obsada: James Cromwell (Arthur Hoggett) i Magda Szubanski (Esme Hoggett)
Produkcja: Universal Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 91 minut

KUPIĘ

Secret Service nr 2,3,4,5. **Arek Knozowski**, ul. Lipowa 10/4, 85-062 Bydgoszcz, tel. (052) 22-52-40.

Gry do Sony PlayStation. **Marcin Biesiński**, ul. 23 Stycznia 17a/37, 86-050 Solec Kujawski.

Amigę 500 z osprzętem do 400 zł. Maksymalnie 2 letnia, w bardzo dobrym stanie. **Piotr Przesdzin**, ul. Polna 18, 47-161 Szymiszów.

Za rozsądną cenę kupię grę Toyota Celica. **Bartek Blerca**, ul. 15 - go Grudnia 4/42, 42-503 Będzin.

Amigę 500, 1,5 lub 2 MB, dyski, kabel lub Amigę 600 z wyposażeniem za 350 zł. **Robert Kozłowski**, ul. Bankowa 18/3, 14-400 Pasłęk, tel. (055) 48-22-65.

Grę The Settlers 1 na Amigę (wersję oryginalną). **Robert Kwacz**, ul. Pomorska 24, 73-132 Suchan, tel. (092) 624-024.

Computer Studio, wydanie specjalne nr 1/93 (może być kserokopia) lub wymięnię na PC Gamer po Polsku (bez CD) nr 2/96. **Marlusz Panczar**, ul. Lwowska 92, 33-300 Nowy Sącz, tel. (018) 41-58-81 (po 17:00).

Rozszerzenie pamięci 1 MB RAM Chip do A 600 po rozsądnej cenie. **Dawid Wejkowski**, os. XXX - łańca 99/5, 44-288 Wodzisław Śląski.

Gry na Segę Mega Drive: Sonic 3, Mortal Kombat 2, WWF Raw, WWF Wrestlemania, WWF Royal Rumble, Super Street Fighter 2 Turbo i Maximum Carnage. **Adrian Chrzanowski**, ul. Henk Sawickiej 29/15, 62-800 Kalisz, tel. (062) 640-645.

Secret Service nr 1, 2, 3, 5; Gambler 0/93, 1,2,3,5,7,8,12/94, 3/95; Top Secret 1-9, 11-17, 20,19,23,25,27,28; SGK 1-8/93, 1/94, 3,4/96 lub oddam w zamian Dune, Flashback (oryginały) PC. **Łukasz Farkas**, ul. Żeromskiego 61/15, 90-625 Łódź.

Amigę CD32, klawiaturę, kompakt, stację (C 64), magnetofon, Final 3 ITP, Sid 8580, programy (C 64). Sprzedam Nintendo + 5 cartridge (95 zł.) lub zamienię na stację C 64 + dyski. **Cezary Krugliński**, ul. Białogardzka 16/23, 85-808 Bydgoszcz.

Schemat przystawki do Amigi umożliwiający uzyskanie monofonicznego dźwięku. **Amiga 5/94**, Wojciech Szulc, os. Przyjaźni 22/75, 61-686 Poznań, tel. (061) 230-851.

Plinie Dyski instalacyjne do karty muzycznej SG Pro 16 II Sound Galaxy (z dyskiety). **Jaromir Maline**, ul. Legionów Polskich 12/58, 32-700 Bochnia.

PC 486 DX4 z monitorem kolor stereo lub bez oraz dobrą kartą graficzną i dźwiękową a także podstawowym oprogramowaniem. **Łukasz Szaledek**, ul. Sułkowskiego 3, 35-302 Rzeszów, tel. (017) 626-948 (po 17:00).

Game Boy'a w dość dobrym stanie za cenę ok. 120 zł. Wymienię gry na Amigę. **Dawid Karwowski**, ul. Kollataja 6a/13, 87-162 Lubicz, tel. (056) 785-088.

Secret Service nr 1,2,3,4,6,7, w cenie 2 zł. za sztukę. Nawiążę kontakt listowny z posiadaczem Amigi 800 w celu wymiany gier i opisów. Mille widziane symulatory, strategie, przygody **Grzegorz Zuber**, ul. Mostowa 19, 43-616 Zabrzeg.



Gry na PlayStation i dodatkowy osprzęt: joystick, kartę pamięci, mysz i wszystko związane z tą konsolą. **Adam Aleksandrowicz**, ul. Kreslińskiego 15/2, 73-110 Stargard, tel. (092) 77-64-51.

Gry do Atari ST. Głównie strategie. Nawiążę kontakt z innymi posiadaczami Atari ST. Posiadam też stację 5.25". **Tomasz Kryślek**, ul. Piatowcowa 30, 94-223 Łódź, tel. (042) 33-33-35.

VBS do A CDTV z instrukcją i kablem oraz nagrane kasety za rozsądną cenę. **Michał Durajczyk**, 62-816 Tykadłów 57, tel. (062) 133-11 w. 329 (po 21:00).

Różne rzeczy dotyczące Mortal Kombat: nekielejki, pocztówki, figurki postaci, a szczególnie kasety video z filmem. **Maciej Małec**, ul. Kolejowa 17, 34-130 Kałwaria Zęb., tel. (033) 766-902.

WYMIENIĘ

Jeśli interesuje Cię wymiana gier, programów i wszystkiego co ich dotyczy (tylko PC) napisz. Odpis 100%. **Kamil Zamachowski**, skr. poczt. 2, 26-200 Końskie, tel. (041) 12-26-02. Wymiana programów na Amigę. Tylko AGA + HDD + Fast. Żadnych A500 lub A600! Odpowiedź uzyskasz na pewno jeśli przysyłasz swój katalog i znaczek zwrotny. **Piotr Szymański**, ul. Polnieżyjska 3/23, 02-777 Warszawa.

Oryginałną grę Desert Wolf na oryginalną grę Teenagent - wersja na Amigę 500. **Marcin Brym**, ul. 3 - go Maja 26/3, 56-400 Oleśnica. Gry na PSX: FIFA 96, Adidas Power Soccer, Ridge Racer Revolution, Alien Trilogy, Wing Commander 3, Actua Soccer, Toshinden 2. Kupię Thunderhawk 2, Goal Storm, Warhawk. **Dariusz Barciński**, ul. 23 Stycznia 17a/34, 86-050 Solec Kujawski.

CD32 + klawiatura + mysz + CD32 Promodule + 4 MB + stacja dysków HDD 580 MB na Sony PlayStation + dodatki. **Michał Olasiewicz**, ul. Dworcowa 10/10, 85-010 Bydgoszcz.

160 dysków na Amigę o łącznej wartości ok. 250 zł. Do dyskiełek dołączam dwa pudełka. W zamian chcę konsolę Atari Lynx lub Game Boy. **Marcin Tkaczuk**, ul. Prószyńska 23/1, 45-759 Opole.

Nawiążę kontakt z posiadaczami Sony PlayStation w celu wymiany gier. **Robert Ornat**, ul. Jagiellońska 11/64, 41-200 Sosnowiec, tel. 192-39-02.

Min! wieżę Philips FW 11, 1 kieszeń na kasety, CD, tuner, pilot, głośniki 2 (20 W, na gwarancji) zamienię na PC. **Marek Wątor**, os. 22 Lipca 3/11, 66-134 Konotop.

Klawiaturę dla komputera PC na grę Loom albo na Robocod. Uwaga! Klawiatura jest używana, a wymienione gry powinny być na PC. Bez dopłaty! **Błażej Grygiel**, ul. Lokajskiego 20/8, 02-793 Warszawa, tel. (022) 648-77-06.

Oryginałną grę Cydela (Amiga 500) na Rally Championships. **Wiktoria Dudka**, ul. Włoszenna 8, 64-100 Leszno, tel. (065) 290-332.

Posiadacz Amigi 1200 + HDD nawiąże kontakt z innymi Amigowcami w celu wymiany gier (niekoniecznie posiadaczami Amigi 1200) W celu wymiany należy przysłać własny spis z adresem zwrotnym. **Marcin Lublewski**, ul. Plk. Dąbke 126/3, 82-300 Elbląg.

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu wymiany gier i doświadczeń. **Maciej Małec**, ul. Kolejowa 17, 34-130 Kałwaria Zęb., tel. (033) 766-902.

Płyty CD32: Liberation i Alfred Chicken na D - Generation. **Janusz Wala**, ul. Kraszewskiego 4a/1, 44-200 Rybnik.

Amigę 600 + Nintendo na PC 386 DX40, VGA, monitor mono lub sprzedam A 600 z dodatkami za 500 zł., a Nintendo, 2 (Joy, 4 cartridge za 100 zł. Pistolet za 20 zł. **Krzysztof Jakiel**, ul. Brzozowskiego 4/18, 93-552 Łódź.

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi w celu wymiany doświadczeń i oprogramowania. Chętnych proszę o przysłanie koperty zwrotnej ze znaczkiem i dysków na mój spis. **Kamil Sobolewski**, ul. M.C. Skłodowskiej 6/4, 26-300 Opoczno, tel. (045) 55-44-98.

Gry na CD32: Castles 2, 4 płyty CD32 Gamer, Glorier Encyklopedie na Inne płyty - demo, gry, użytk. **Tomasz Juszczak**, ul. Wojska Polskiego 11/18, 78-200 Białogard, tel. 45-13.

Oryginałne gry na PC: Future Wars, Split Screem Soccer Manager. Sprzedam stację dysków 5.25" za 35 zł. **Sebastian Pycia**, ul. Insurekcji Kościuszkowskiej 52/28, 32-510 Jaworzno.

Grę Thunderhawk 2 na PlayStation. Nawiążę kontakt z posiadaczami PlayStation. **Radosław Gierszo**, ul. Dunikowskiego 5/11, 20-425 Lublin, tel. 72-16-39.

Nawiążę kontakt z osobami posiadającymi komputer Amiga w celu wymiany gier i opisów. Mam też dużo opisów. Tygodniowo spędzam przy komputerze ok. 30 godzin. Na każdy list odpiszę. **Kamil Sobolewski**, ul. Skłodowskiej 20/4, 26-300 Opoczno, tel. 55-21-21.

RÓŻNE

Posiadam Macintosh Power PC 6100/60, CD ROM, gry: Full Throttle, Prince of Persia 1 i 2, Marathon, Cyberwar i Lawnmower Man. Chętnie nawiąże kontakt z innymi posiadaczami Mac - ów. **Artur Zwolski**, ul. Strzelców 17a/29, 31-422 Kraków, tel. (012) 12-18-71.

Kupię kasety video VHS z nagrałymi filmami Anime lub Manga oraz literaturę mangową. **Sylwia Kaźmierczak**, ul. Mokra 12/25, 95-200 Pabianice, tel. 14-86-20.

Dziękuję mojej żonie - Urszuli Kucmus za prezent imieninowy, jakim był twardy dysk Conner 1.6 GB - Jacek. **Jacek Kucmus**, ul. Osiedlowa 21, 64-920 Piła.

Nawiążę korespondencję z posiadaczami PC. Interesuję się także Manga. 100% odpowiedzi. Mille widziane koperta zwrotna. **Adrian Władysław**, os. Konstytucji 3 Maja 25b/33, 67-100 Nowa Sól, tel. (0688) 77-846.

Nowy numer (#3) darmowego magazynu dyskowego (Amiga / PC) Enigma już jest. Wystarczy przesłać dyski i kopertę zwrotną. Opisy gier, nauka programowania i wiele innych. **Enigma**, ul. Północna 19, 62-425 Wlkow.

Tribe IX - Klub dla miłośników komiksów. Poszukujemy utalentowanych rysowników i scenarzystów. Mille widziane próbki talentu. **Marcin Kuligowski**, ul. Wyspiańskiego 69/13, 58-900 Zgorzelec.

Tworzymy ogólnopolską bazę adresów posiadaczy Sony PSX i Segi Saturn. Po informacji przyslij dwa znaczki na list. Uwaga! Posiadamy gry do wymiany. Czekamy na listy. Razem tutaj! **Janusz Bachorski**, ul. Ligi Polskiej 5/32, 87-100 Toruń.

Klub strategii Polanie zaprasza. Klub wydaje co dwa miesiące gazetkę klubową, a w niej: opisy gier, typy & tricki. Mille widziane znaczki na list. 100% odpowiedzi. **Bartosz Klepac**, ul. Wysoka 12b/116, 41-200 Sosnowiec, tel. (032) 198-80-13.

Plinie poszukuję Secret Service nr 2 i 3/93; Amigowiec 4 i 5/92, 1-4, 11, 12/93; Amiga 1 i 3/92, 1, 3, 4, 6, 10/93; poszukuję także gry na Amigę - Project Firestart. **Wiesław Bojarski**, ul. Waryńskiego 68, 87-410 Sława, tel. 65-36.

Nawiążę kontakt z posiadaczami Atari ST. Kupię gry na Jaguara. Potrzebuję także gry na ST, Falcon, LYNX, Jaguar napisz i wyślij znaczek zwrotny. 100% odpowiedzi. **Grzegorz Aschler**, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. (033) 112-655 (środy 16:00 - 20:00).

Szukam wszelkich materiałów dotyczących Mortal Kombat, a szczególnie tematyki Mangi: filmy, komiksy itp. Interasują mnie także adresy do klubów mangowych. **Bartek Chejce**, ul. Z. Nałkowskiej 8/9, 59-220 Legnica, tel. 56-17-21.

Wymienię się grami i doświadczeniami. Mam komputer Amiga 1200. Jestem dobrym grafikiem i niezłym scenarzystą. Mam duży zbiór Mang i postaci fantasy. Proszę o kontakt. **Michał Gauza**, ul. Sieradzka 36/23, 98-220 Zduńska Wola, tel. (043) 23-65-97.

SPRZEDAM

Grę Fade To Black (80 zł.) na PC CD., lub wymienię na inną (najlepiej na The 7th Guest lub The 11th Hour). Przyjmę też inne oferty. Sprzedaję też opisy (1 zł./strona), wypowiedzi (0,50 zł.), triki (0,30 zł.). **Robson Macioszek**, ul. Al. Jana Pawła II 35/70, 00-899 Warszawa.

Amiga CD32 + 2 CD - 580 zł. (gwarancja 10 miesięcy). Super Nintendo + gry - 400 zł. Czasopisma: GK, Komputer, TS, Moje Atari, Bajtek, Gambler, SGK, IKS, TA, AM, Świat Atari. Ceny: 0,8 zł. - 2 zł. Gry na CD32 (35 - 70 zł.). **Łukasz Naglik**, ul. Kościuszkii 5/14, 62-800 Kalisz, tel. (062) 577-072.

Amiga 500 1.3 / 3.0, 3 MB RAM, 80 MB HDD, MIDI, ECS, 7 (Disk Box, 2 (mysz, 2 (joystick, ok. 800 dysków 3,5", ok. 200 czasopism o grach. Tylko całość w cenie ok. 1500 zł. (możliwość negocjacji). **Robert Briachun**, ul. 9 Maja 4/4, 68-200 Żary.

Super cena! Super okazja! Gra na Amigę (oryginał) Lura of the Temples za 25 zł. Przy zakupie oryginalna gra Futura Wars gratis!! Nie zwlekaj! Super okazja! **Gracjan Wilczewski**, ul. Puszkina 28/22, 10-295 Olsztyn, tel. 26-80-54.

Uwaga okazja! Amiga 600, 1 MB, 2 joysticki, mysz, 70 dysków gratis, program Deutsch Tester Plus, dużo literatury o tematyce gier. Cena 500 zł. **Paweł Woźniak, ul. Ziarna 12, 74-320 Barlinek, tel. 461-106.**

Gry na konsolę Nintendo: Silk Worm, G. I. Joe II, Punisher, Legend of Kage, Predator, Captain America, Terminator III w cenie 10 zł za cartridge'a. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 42-05-21.**

Amiga 500, 1 MB, 2 joysticki, mysz, ok. 100 dysków, modulator, pokrywa, pudełko na dyskiety, gazety i literatura. W bardzo dobrym stanie. Cena 650 zł. **Marcin Ruasek, ul. Dworcowa 12/2, 78-200 Białogard.**

Amiga CDTV - 1150 zł. Maksymalne wyposażenie (monitor kolor stereo Commodore 1085 S, stacja dysków, dyskietki, interfejs, 2 joysticki, mysz, pilot, literatura). **Piotr Kopelusiak, ul. Kobuza 15, 02-841 Warszawa, tel. (022) 643-70-54.**

Amiga 500, 1 MB, monitor kolor 1084 S, stacja zew. 3.5", ok. 250 dysków, joystick, mysz, 3 (Disk Box. Cena 850 zł. **Piotr Boroński, ul. Wysygigowa 54, 53-012 Wrocław, tel. 67-52-28.**

Stacje dysków do PC: FDD 3.5" i 5.25" po 20 zł. każda. **Rafał Puchala, ul. Szpitalna 11a/4, 22-200 Włodawa, tel. (082) 72-19-93.**

Oryginalne gry na PC: Fly of the Amazon Queen - 60 zł., Dune - 12 zł., Valhalla - 30 zł., Dracula - 12 zł., Softys - 25 zł., Hired Guns - 30 zł., Dungeon Master - 14 zł., Spy Master - 15 zł. Gry w dobrym stanie. **Radek Stech, ul. Szmargdowa 40, 59-900 Zgorzelec, tel. (0797) 17222 (po 19.00).**

Amiga CDTV + zegar + przełącznik 1 MB + 2 MB + przełącznik A CDTV/A 500 + mysz + pilot + klawiatura + stacja dysków + interfejs + midi + 4 CD + 100 dyskietek + oprogramowanie + literatura + okablowanie = 1000 zł. **Rafał Lepich, ul. Górna 6, 47-330 Zdzieszowice, tel. (077) 844410.**

Amiga 1200, system 3.0 - cena 800 zł. Amiga 600 - cena 450 zł. Monitor color, stereo 14" - cena 350 zł. Zewnętrzna stacja dysków 3.5" - cena 80 zł. oraz 5.25" - cena 100 zł. **Andrzej Hofman, ul. Armii Wojska Polskiego 4/41, 43-303 Bielsko Biela, tel. (033) 18-14-18.**

Konsolę Nintendo Game Boy na gwarancji, w stanie idealnym z czterema oryginalnymi grami. Cena 300 zł. **Janek Nalewajko, ul. Krasieńskiego 28a/3, 01-769 Warszawa, tel. 39-90-83.**

Amigę CDTV za 600 zł. lub zamienię na stary motocykl. Może być do remonlu. **Piotr Walendowski, ul. Grabowskie 69a, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel. (064) 38-32-77.**

Amiga 600, 2MB, mysz, pokrywa, literatura, pudełko, 200 dyskietek, 2 joysticki. Cena 700 zł. Sprzedam także oryginalną grę Sensible World of Soccer. Cena 70 zł. Amiga + gra - cena 750 zł. **Rafał Ekonomowicz, ul. Kobylkowska 17/21, 05-200 Włocławek, tel. 787-57-38.**

Oryginalne gry na PC CD: EF 2000 (140 zł.), Wrestlingmania (100 zł.), Alone in the Dark 3 (80 zł.), Wipeout (100 zł.), Duke Nukem 3D (100 zł.). **Maciek Baranowski, ul. Mickiewicza 64/46, Warszawa, tel. 33-62-83 (po 18.00).**

Amiga CD32 (27.06.95) + 17 CD - stan bardzo dobry. Cena 600 zł. **Piotr Jenc, ul. Kolejowa 107, 62-064 Pleszew, tel. 67-75-38.**

Atari 65XE + stacja dysków 2107, magnetofon, czasopisma, ok. 150 dyskietek, joystick. Cena 250 zł. (do uzgodnienia). **Mariusz Kafurowski, ul. Ob. Warszawy 10/32, 05-850 Ożarów Mazowiecki, tel. (022) 722-43-99.**



Komputer C 64, zasilacz, magnetofon, joystick, ok. 25 kasety. Cena 200 zł. (do uzgodnienia). Sprzedam również różne komiksy. **Marek Haręza, ul. Kozielecka 95/18, 44-121 Gliwice, tel. (032) 137-90-85.**

Kartę dźwiękową Sound Galaxy NX II Extra Card (cena 98 zł.) oraz joystick Python 5 (25 zł.) i oryginalną grę Birds of Prey (20 zł.), a także stację 5.25" za 70 zł. **Mariusz Galk, 34-615 Słupnice 829.**

PC 386DX/40, 250 MB HDD, 4 MB RAM, SVGA 512 KB, monitor SVGA 14", Mini Tower, karta muzyczna Sound Vision 18 bitowa. Cena ok. 2000 zł. Wymienię grę Heimdall 2. **Tomasz Kotecki, ul. Przybosa 10, 05-500 Piaseczno, tel. 7562704 lub 7570401.**

Amiga 500, mysz, joysticki, 10 dyskietek, modulator TV A 520, zasilacz, monitor monochromatyczny 12", pokrywa na komputer, podkładka pod mysz. **Tomasz Korydzki, ul. Skłodowskiej 21/18, 59-300 Lublin, tel. (076) 42-62-61.**

IBM PC 386SX, 2 MB RAM, 80 MB HDD, SVGA 512 KB. Cena 500 zł. **Piotr Kamiński, ul. Krótka 4/21, 81-624 Gdynia, tel. (058) 24-00-22.**

Płytę główną 486 PCI / VLB (3 PCI, 2 VESA), 3 ISA) 256 KB cache memory z procesorem AMD 486 DX/66. Cena 250 zł. **Jękuł Delektowski, ul. Ogrodowa 22, 64-920 Pile, tel. (067) 12-54-81.**

Amiga CD32 (gwarancja), monitor color 1802 + filtr, klawiatura CD32 (gwarancja), kolumny 2 (25 W (regulacja bas, sopran), mysz + podkładka, 2 CD. Cena 1100 zł lub wymiane na Sony PlayStation. **Bogdan Dreszer, ul. Jagiellońska 5/3, 41-100 Sienianowice, tel. (032) 128-05-34.**

Amigę CD32 + keyboard + 5 CD, mysz, mousepad, joystick. Do całości dodaję rower gratis. Cena 675 zł. **Przemysław Sarkis, ul. Powstańców Wielkopolskich 12/30, 91-040 Łódź, tel. (042) 53-06-22.**

13 gier na przenośną konsolę Super Vision. Cena jednej gry ok. 40 zł. Stan idealny - nie używane. **Marcin Szymański, ul. Śmigłalska 21, 64-000 Kościan, tel. (085) 122-373.**

486 DX2 / 80 Mhz, 8 MB RAM, HDD 545 MB, kieszeń HDD, karta graficzna 1 MB, karta muzyczna 16 bitowa + głośniki aktywne, Mini Tower, dużo programów. Cena 1800 zł. **Marcin Jamróz, ul. Sienkiewicza 12/9, 80-227 Gdańsk - Wrzeszcz, tel. 41-50-58.**

Amiga 1200, mysz, joystick, kilka niezłych gier. Cena 900 zł. **Piotr Strzeszyna, ul. Poprzeczna 7/15, 42-100 Kłobuck.**

Amiga 1200, pokrywa, Disk Box, 130 dysków, przełącznik joy - mysz, dużo literatury. Cena 1000 zł. HDD 540 MB - cena 550 zł. Całość 1500 zł. **Lesław Brozik, ul. Reja 10/118, 41-902 Bytom, tel. 182-57-41.**

Monitor kolorowy Commodore 1084 S. Stan bardzo dobry. Cena 400 zł. **Marek Rutkowski, ul. Kolejowa 29/100, 41-902 Bytom, tel. (03) 182-45-76.**

C 64 z monitorem w idealnym stanie. W komplecie: magnetofon, 2 super joye, 4 cartridge, kasety, zasilacz, literatura. Cena 130 zł. **Janek Wasilowski, ul. Paderewskiego 94/7, 44-100 Gliwice, tel. 179-54-08 (po 18.00).**

Sony PlayStation (nowa) + CD Demo. Cena 1050 zł. **Mariusz Kłora, ul. Raja 9/10, 69-100 Ślubice, tel. 27-00 (po 20.00).**

Telewizor 14" Blazet (na gwarancji), 40 programów, telegazeta, budzik. **Janek Kubacki, ul. Wieluńska 25, 97-360 Kamieńsk, tel. 817-175.**

Amigę CD32 + 9 kompaktów w cenie około 530 złotych lub wymienię na Amigę 600, możliwość dopłaty przy sprzedaży. **Możliwość upustu. Adam Potocki, ul. Kościuszki 122/7, 23-400 Biłgoraj, tel. 88-15-79.**

Atari Jaguar nowe - gwarancja do 20.06.1997 + gra Kasumi Ninja. Cena za wszystko 650 zł. lub wymienię grę na inną np. Doom, Aliens Vs Predator, Rayman. **Dariusz Michalak, oa. Chacińskiego 3/59, 21-400 Łuków, tel. 55-95.**

Gry na PC CD: MK3, Kingdom o'Magic (po 130 zł), Top Gun (115 zł), Sea Legends (125 zł), Warcraft 2 (110 zł), Battle Isle 3 (130 zł), Gabriel Knight 2 (140 zł), NBA Jam (100 zł). **Radosław Stawiecki, ul. Wysoka 66B/13, 17-300 Siemiatycze.**

Okazja! Sprzedam Amigę 500+, 2 MB, kickstart 1.3 / 2.0, 2 joye, 13 dysków, monitor 1084 S, mysz, pokrywa, literatura. Cena 900 zł. **Leszek Prokopczuk, ul. J. Słowackiego 20, 05-230 Kobyłka, tel. 786-26-67.**

Amigę 1200, HDD 65 MB, oprogramowanie, monitor color (gwarancja), mysz, dyskietki zdecydowanie sprzedam. Cena 1600 zł. **Maciej Szewczykowski, ul. Nłapodległości 45a/3, 88-150 Kruszwica, tel. (0536) 515-122.**

Okazja! Sprzedam tanio CD32, przełącznik HF, modulator TV, 4 kompakt. Gwarancja - cena jedynie 500 zł. Kupię magazyny lub komiksy Mangi. **Artur Nowak, ul. Reymonta 83c/1, 44-200 Rybnik.**

Amigę 800, mysz, 2 joysticki, 79 dysków. Cena 650 zł. **Jarosław Szyszowski, ul. Zwycięstwa 17/20, 11-040 Dobrze Małost, tel. 182-264.**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz, zasilacz, joystick, 30 dyskietek, kable, literatura - 650 zł. Monitor czarno - zielony Philips - 200 zł. lub zamienię wszystko na PlayStation. **Łukasz Kozakiewicz, ul. Palucke 51/1, 54-153 Wrocław, tel. (071) 35-380-37.**

Atari 800XL + kable i zasilacz - 10 zł. (niemożliwość pisanie na klawiaturze). Magnetofon - 10 zł. Joystick - 20 zł. 5 kaset - 15 zł. Całość 55 zł. **Marcin Matusiak, ul. Gdyska 19/3, 78-500 Drawsko Pomorskie, tel. (0981) 338-40.**

Amiga 1200, 170 dysków, licencjonowane programy oraz gry, 2 joysticki, literatura. Cena 1200 zł. - do uzgodnienia. **Roman Sianko, Słowna 21d/49, 31-231 Kerków, tel. (012) 15-55-69.**

Stację dysków do Commodore, model 1541 - II. Cena 100 zł. **Marek Kornowski, 78-627 Różewo, tel. 11-69 (po 17.00).**

Płytę główną + procesor 486 DX4/100Mhz, 8 MB RAM, SVGA 1 MB Tseng VLB, kontroler Promise VLB IDE, CD ROM 4 (speed NEC. Cena 1250 zł. **Marcin Skwarek, ul. Robotnicza 7a, 57-200 Ząbkowice Śląskie, tel. (074) 15-37-85.**

Monitor SVGA color 14" (Goldstar NI) + podstawka + filtr siatkowy - 500 zł. Kartę dźwiękową Sound Galaxy NX II - 60 zł. FDD 5.25" do IBM - 40 zł. **Mariusz Galk, 34-615 Słupnice 829.**

Rower górski Super Jaguar (plotniki, bagażnik, lusterko, pełne oświetlenie, 18 przełożeń) na gwarancji - 700 zł. lub zamienię na Amigę 500, 1 MB + oprzyrządowanie. **Bolesław Sosnowski, ul. Wawrzyniaka 17/1, 66-400 Gorzów Wielkopolski.**

Płytę główną 386 SX/25 z procesorem AMD, 1 MB RAM (Panasonic), karta graficzna VGA 256 KB. Stan bardzo dobry. Cena 50 zł. Wymienię gry i oświadczenia na PC. **Tomasz Wójcik, ul. Gimnazjalna 30, 51-170 Wrocław, tel. (071) 72-60-60.**

Amiga 1200, sampler, 80 dyskietek, literatura, mysz - 900 zł. (stan idealny). Karta 4 MB Elbox (gwarancja do 20.07.98) - 300 zł. Razem 1150 zł. **Kamil Żenczykowski, ul. Przemysłowa 12/28, 14-510 Omet.**

Amiga 600, mysz, 2 podkładki, dyskietki (oryginalne gry), joystick - 600 zł. Monitor Philips - 200 zł. Bogata literatura. Razem za 850 zł. lub wymienię na Amigę 1200. **Bartosz Vogt, ul. Osiedle 26c/23, 86-132 Gruda, tel. (051) 293-82-565.**

Amiga 600, 1 MB, joystick, mysz, pokrywa, Video Backup System, mouse pad, ok. 50 dysków, Disk Box, czasopisma, książki do obsługi, Workbench, kickstart 1.3. Cena 550 zł. **Sebastian Stanicki, ul. B. Brechta 17a, 03-473 Warszawa, tel. (022) 819-02-03.**

Amigę CDTV, 1 MB RAM, 200 dyskietek + pilot + mysz + mouse pad + monitor kolorowy SSVM SVGA + 2 pudełko na dyski. Stan bardzo dobry. Cena do uzgodnienia. Zestaw 1300 zł. **Grzegorz Kielawski, ul. Grodzka 59/18, 58-314 Wałbrzych, tel. 41-17-28.**

Komplety czasopism: Secret Service od 1, 6 - 37 (cena 50 zł.); ŚGK od 1 do 8/96 w cenie 17 zł.; wiele komiksów TM - Semic oraz kilka numerów Nowej Fantastyki. Płnoln możliwość negocjacji. **Marcin Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice, tel. (032) 105-28-31.**

Ok. 100 czasopism komputerowych (głównie Bajtek) za 40 zł. Powiększalnik fotograficzny Krokus (kolor) za 80 zł. Możliwość wymiany na osprzęt lub oprogramowanie do Amigi 1200. **Marcin Trusz, ul. Sienkiewicza 2/13, 23-400 Biłgoraj, tel. (084) 86-15-11 (po 17.00).**

Amigę 500, 1 MB RAM, stację dysków 3.5", przystawkę kickstart 1.3, 3 joysticki, gry: Franco, Janosik, 280 dyskietek dobrej marki. Sprzedam razem lub oddzielnie. Cena 800 zł. (do uzgodnienia). **Otto Złamowit, Leonów 27b, 20-025 Nłamce, tel. (081) 111-501, fax. 111-778.**

4 zestawy gier na C 64 (kaseta). Cena 11 zł. 50 gr. **Piotr Parzenty, ul. Budowlana, 41-808 Zabrze, tel. 172-654.**



Amigę CDTV (komplet) przełącznik A 500 - CDTV, interfejs, joystick, 50 dysków, książki. Cena 700 zł. Monitor Philips za 150 zł. Adam Mendyk, ul. Gen. de Gaulle'a 28/2, 41-800 Zabrze, tel. 171-47-26.

Amiga 500, 2,5 MB RAM, 1.3/2.0, Joy, 2 myszy, eurokabel, gry np. Larry 5, King's Quest 5, Simon the Sorcerer, CD ROM + kompakt, sampler stereo razem lub osobno. Całość 1000 zł. **Paweł Dąbrowski, ul. Wołodysławskiego 77a, 02-724 Warszawa, tel. (022) 43-09-70.**

Sprzedam lub zamienię gry na Amigę: Kupiec 20 zł., Lazarus 20 zł., Gate & Freedom 25 zł., Taekwondo Master (1200) 30 zł., Zool 2 40 zł. Stan bardzo dobry. Chętnie nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi. **Mateusz Nitschke, os. Władysława Łokietka 1/86, 61-616 Poznań, tel. (061) 22-75-19.**

Plinlel Amiga 800, 1 MB RAM, zasilacz, pudełko na dyski, dyskietki, literatura, joystick. Stan idealny. Cena ok. 500 zł. **Damian Młyńczak, ul. Romana Dmowskiego 36/19, 41-219 Sosnowiec.**

CD32 - 550 zł (gwarancja). Gry 20 - 130 zł.: S. Stardust, AB 3D, Microcosm, SSF 2 T, H. Encyklopedia, Bubba'n'stix, Heimdall 2, U.Body Blows, Project X, Guardian. Razem 900 zł. **Tomek Borzęcki, ul. Architektów 274a, 44-150 Gliwice, tel. 13.4-88-35.**

Amiga 600, mysz, 2 joysticki, pokrywa, mouse pad, pudełko na dyski, dużo dysków i literatury. Cena do uzgodnienia ok. 720 zł. **Stan idealny! Tomasz Komosa, ul. Brzozowa 13/8, 70-781 Szczecin, tel. (091) 630-774.**

Sony PlayStation za 1000 zł. oraz gry do Segi: Desert Strike, Landstalker - 100 zł., Warlock, Cheese Cat - Astrophe - 70 zł. Kupię tanio pisma zagraniczne dotyczące Sony PlayStation. **Sławomir Trzewik, ul. Koryncka 4a, 04-686 Warszawa, tel. (022) 613-13-20.**

Oryginalną grę na PC Prawo Krwi za 25 zł. Kompakty z muzyką: Bohdan Smoleń 15 zł., Elton John 15 zł., Mo-Do 20 zł. **Krzysztof Paszczoła, ul. M. Konopnickiej 29, 04-230 Rumia, (058) 71-18-28, dzwonić po 17:00.**

Amigę 600 (1 MB Chip), ok. 130 dysków, mysz, pokrywa, 2 joysticki, bogata literatura. Cena 550 zł. Monitor kolor Philips (stereo). Cena 370 zł lub razem cena 900 zł. lub zamienię na Sony PlayStation z dopłatą 100 zł. **Artur Nowak, os. Chałęńskiego 11/8, 21-400 Łuków, tel. (0255) 32-75, dzwonić po 20:00.**

78 dyskietek w pudełku, joystick. Cena ok. 150 zł. Do uzgodnienia. **Robert Rosiński, ul. św. Wojciecha 4/63, 15-202 Białystok.**

Oryginalną grę Phobos'99 na PC (gra jest na dysku 5,25") za 20 zł. oraz grudiowny numer Bajtka z 1995 roku za 2,5 zł. **Jarek Szymański, ul. Dziątkowicza 1, 58-506 Jelenia Góra, tel. 645-661.**

Gry na PC: Kosmos 29 zł., Polanie 47 zł., Bastion 43 zł., Skaut Kwaternaster 29 zł., Starship Comand 38 zł., Amiez 18 zł., Sołtys 28 zł., SSSM Manager Piłkarski 18 zł., Koszty przesyłki wliczone. **Maciej Mirski, ul. Pototów 29, 40-569 Katowice, tel. 103-15-04.**
A 500 (1 MB RAM), przełącznik Chip-RAM, monitor kolorowy 1084 S., Dodatek. stacja 3,5", 5 joysticków, myszka, 111 dysków, filtr na monitor, sampler, ponad 180 czasopism komputerowych. Cena 1000 zł. **Patryk Rebis, ul. Sztukowskiego 11/5, 59-300 Lubin, tel. 42-23-39.**

Monitor Philips monochromatyczny (200 zł), Gazety komputerowe: Gambler, Top Secret, Secret Service itp. Wartość: 192 zł. lub wymienię na dysk twardy do Amigi 600. **Bartosz Vogt, Osiedle 26c/23, 86-132 Grupa, tel. (051) 293 82-565.**

PC Gamegun + Gra Crime Patrol (170 zł.). Możliwość negocjacji. Pilne! Nawiążę kontakt z posiadaczami PC-ta w celu wymiany gier i doświadczeń. **Łukasz Rydz, ul. Poniatowskiego 25, 97-318 Czarnocin, tel. (044) 16-16-22.**

PC Pentium (100 Mhz, 8 MB RAM, 256 KB Cache, FDD, HDD 850 MB, SVGA 1 MB - S 3 Trio 64, PCI, mysz, obudowa) razem lub na części. Cena 2200. **Mariusz Dudys, ul. Zamkowa 22/9, 11-600 Węgorzewo, tel. (0117) 78-552 po 18:00.**

CD32 + 11 CD + joy + pad + 25 czasopism SS, TS, ŚGK, Gambler. Cena ok. 900 zł. lub zamienię na 3 DO (lub PSX, Joy pad + 1 gra) z możliwością dopłaty do tych konsol ok. 150 zł. **Michał Stępowski, Al. Zwycięstwa 85/101, 42-520 Zabkowice.**

Gazety: PC 22/28, Chip 4/98, 6/95, C&A 8/93, Bajtek 70, 59, 90, 81, 91, 68, 64, 85, 61, 87, 78, Enter 11/91. Wszystkie po 50 gr. **Tomasz Łapucha, ul. Orzegowska 78/8, 41-907 Bytom, tel. 81-53-40.**

Programy na PC: Klik & Play (80 zł.), kurs obsługi komputera (40 zł.) oraz grę Liga Polska Manager'95 (35 zł.) lub wymienię się na gry oraz książki CD. **Piotr Pawlak, ul. Grabowska 50, 63-510 Mikstat, tel. 196.**

Grę Quake - oficjalna wersja ahewara - 25 zł. Sprzedam lub zamienię grę Wipeout (ewentualna cena 80 zł.). **Janusz Sawicki, ul. Korotyńskiego 21/112, 02-123 Warszawa, tel. (022) 48-30-28.**

Secret Service nr: od 32 do 37 - 18 zł. (1 szt. - 3 zł.), Świat Gier Komputerowych nr 7/96 - 3 zł. (bez plakatów). **Jacek Jaskólski, ul. Powstańców Śląskich 67, 87-100 Toruń, tel. (056) 54-78-91.**

Grę: Speedway Manager'96 na PC wymagania minimalne 368 SX 25, 4 MB RAM. Cena 30 zł. **Bartosz Chojnacki, Biała 24, 86-005 Biała Błota, tel. 814-420.**

Gry na PC: Prawo Krwi - 15 zł., 7 dni i 7 nocy - 15 zł., Lion King - 30 zł., Jammit - 25 zł., USM - 25 zł. Kupię grę Carnage. **Sebastian Pycia, ul. Insurekcji. Kościuszkowskiej 52/28, 32-510 Jaworzno.**

Amigę 500, 1 MB RAM, dyskietki, joystick, pokrywa twarda, mouse pad, instrukcja w j. polskim. Stan idealny. Cena 450 zł. **Marek Garbacki, ul. Zagłębiowska 58/14, 41-208 Sosnowiec.**

Komputer 486 SX-S/40, HDD 210 MB, 8 MB RAM, Cache 128 KB, karta dźwiękowa 8-bit stereo, monitor 14" AS 46, karta graficzna SVGA 512 KB, FDD 3,5", drukarka Desk Jet 520. Cena 3400 zł. **Andrzej Majewski, ul. Sienkiewicza 51/35, 62-600 Kolo, tel. (063) 722-934 po 17:00 lub (063) 722-778 do 14:00.**

Amigę 800, HDD 20 MB, 2 MB RAM, zainstalowane oprogramowanie, stan bardzo dobry. Cena ok. 750 zł. **Grę Skaut Kwaternaster - 20 zł. Piotr Dąbek, ul. Paderewskiego 38, 12-100 Szczecino, tel. (0889) 455-38.**

Gry Buzz, Aldrin's., Race In to Space (44 zł.) Liga Polska Manager'95 (30 zł.). **Michał Latos, ul. Powalisza 3/35, 85-791 Bydgoszcz, tel. (052) 43-53-57.**

Amigę CD32 + promodulator (gwarancja) + 8 MB RAM + FDD + mysz + klawiatura. Cena ok. 1640 zł. **Atari 800 XL + Turbobizard + stacja dysków + oprogramowanie + literatura. Cena ok. 240 zł. Ceny do uzgodnienia. Andrzej Sobota, ul. Hołemska 45, 41-706 Ruda Śląska.**

Komputer Amiga 1200, kolorowy monitor 1084 S, video monitor, 100 dysków z grami i programami, mysz, pudełko, podkładka, 20 czasopism. Całość w idealnym stanie. Cena 1600 zł. **Mariusz Pawlaczek, os. Grottegera 46, 64-980 Trzcianka, tel. 16-27-43 (od 9:00 do 18:00).**

Kasety z VBS - nagrane, głównie na Amigę 600 i 1200. Około 10 sztuk. Cena 60 zł./sztuka. **Anna Wanczura, ul. Ku Wiatrakom 11/34, 85-856 Bydgoszcz, tel. (052) 81-75-16.**

Amigę CDTV, 1 MB + 2 MB Fast, system 1.3/3.0, interfejs do joysticków, przełącznik A 500/CDTV, Chip/Fast, 4 płyty CD, ok. 200 dysków, dużo pism o grach i literatury. Cena 950 zł. **Marek Sokołowski, os. Ogrody 24/40, 27-400 Ostrowiec, tel. 631-480 (po 15:00).**

C 64, magnetofon, mysz, joystick, kasety i literatura. Cena 110 zł. **Karta graficzna 8900 Trident (512 KB) SVGA. Cena 50 zł. Kontroler EIDE (HDD, FDD, MFM, GAME) Winbond. Cena 29 zł. Ernest Niemiec, ul. Jagiellońska 8/12, 40-035 Katowice.**

VBS do każdej Amigi. Tylko 20 zł. Kasety VBS nagrane wymienię lub odstąpię. Info koperta + znaczek. **Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice.**

Czasopisma: Amiga 1-4/92, 1-12/93, 1-12/94, 1-9/95, 1 16/96, C&A 3-12/92, 1-12/93 (brak nr 9), 1-12/94, 1-7/95, Amiga Computer Studio 1-4/96 12/92, Amiga Action 2/96. Cena za 1 szt. - 50 gr. **Jan Ruhwalski, ul. Klonowa 12/8, 61-468 Poznań, tel. (061) 302-782, 30-11-18 (tel. grzecznościowy).**

Secret Service nr 23 oraz Gry Komputerowe nr 5-6/96. Cena 2 zł./szt. + ewentualne koszty przesyłki 1 zł. **Wojciech Jędrzejewski, ul. Fabryczna 56, 32-510 Jaworzno.**

Amigę CDTV + 120 dysków z grami + mysz i pad + pilot + monitor SSVN SVGA. Zestaw za 1300 zł. - do uzgodnienia. Stan bardzo dobry. **Grzegorz Kiełowski, ul. Grodzka 99/18, 58-314 Wałbrzych, tel. 41-17-28.**

Komiksy zagraniczne (Batman, Turtles, Tom & Jerry, The Punisher itp.). Cena za 1 sztukę wynosi 1 zł. **Michał Siwek, ul. Szaniawskiego 5/20, 59-220 Legnica, tel. (076) 55-00-48.**

Amigę 1200, monitor Commodore 1084 S (kolor), około 250 dyskietek z oprogramowaniem, 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę, mouse pad, myszka, dużo gier, czasopisma (Amiga), 3 książki. Cena 1750 zł. **Piotr Werner, ul. Hawellusza 1/95, 38-500 Sanok, tel. 38-319.**

Płytę główną Intel Classic PCI (486), procesor Intel 486 SX, kartę graficzną Trident SVGA 512 KB rozszerzenie do 1 MB. Cena za całość 250 zł. Płyta gl. bez RAM-u. **Bohdan Tyminski, ul. Pasternik 114, 31-354 Kraków.**

Amigę 500, 1 MB, joystick z podkładką, modulator, 180 dyskietek (same nowości), literatura. Cena 400 zł. Stan bardzo dobry. **Przemysław Osuch, os. XXX - lecia 2/12, 57-402 Nowa Ruda, tel. (0791) 66-30.**

ADAX 486 SX/33 Mhz w obudowie Mini Tower, 4 MB RAM, HDD 170 MB, FDD 3,5" i 5,25". Monitor SVGA 14" - kolor, karta graficzna VGA 600 (480 x 16). Klawiatura, mysz, joystick. Oryginalne oprogramowanie DOS 6.2, Windows 3.1 PL, HURT- JUNIOR. Niezbędna literatura. Cena 1900 zł. **Kamil Śpiewak, ul. Kazimierza Wielkiego 5b/9, tel. 59-800 Lubań, tel. 40-12 wew. 496 (po godz. 16:00).**

Płytę główną do PC 386 SX, 2 MB RAM. Cena do uzgodnienia. **Mikołaj Sosna, ul. Włotosa 3b/27, 87-100 Toruń, tel. (056) 45-48-04.** Okazja! Sprzedam drukarkę Olivetti DM 105-S color (9 Igieł). Cena 430 zł. Plus nowa taśma color. **Paweł Prejsnar, ul. Mickiewicza 22/31, 38-400 Krosno, tel. (0131) 256-68.**

Procesor AMD DX2/80 Mhz - 50 zł. oraz grę Wipeout na PC CD - 80 zł. **Janusz Sawicki, ul. Korotyńskiego 21/112, 02-123 Warszawa, tel. (022) 48-30-28.**

PC 086 XT/640 KB, monitor kolor (CGA), mysz, oprogramowanie. Cena 150 zł. Commodore 64, mysz, 25 kaset, joystick, 3 cartridge, monitor. Cena 150 zł. **Bartek Dębski, ul. Czarneckiego 69/3, 14-100 Ostroda, tel. (088) 46-86-72.**

Modem zewnętrzny Talkmaster 288 VFE Commodore - 288 BPS - port 115000 BPS, funkcja fax i głosowa, tarminal + soft do Internetu na IBM i Amigę. Cena 520 zł. (gwarancja do 07.97). A CDTV, klawiatura, FDD - 500 zł. **Rafał Wrzaskala, Strzelce Mela 17, 63-803 Bodzowo, tel. (065) 71-99-38.**

486 SX/25 Mhz Optimus, 4 MB RAM, HDD 260 MB, SVGA, mysz, klawiatura, Windows 3.11. Na gwarancji. Za ok. 1000 zł. (cena do uzgodnienia). **Przemysław Szymczak, ul. M. Kopernika 5/6, 88-400 Żnin, tel. (0534) 21-941.**

Atari 1040 STFM, ok. 40 gier i 20 programów, literatura, mysz, 4 joysticki, pokrywa, pudełko na dyski, podkładka pod mysz. Cena 300 zł. (do uzgodnienia). **Łukasz Bartkowiak, ul. Horsztyńskiego 22, 85-334 Zielona Góra, tel. 208-655.**

Commodore 64, magnetofon, Black Box, joystick, zasilacz. Stan dobry. Cena 100-150 zł. + ok. 20 kaset. Monitor do PC - cena do uzgodnienia. **Rafał Kowalski, ul. Krakowska 92, Łódź.** Atari 800 XL, 80 dyskietek, drukarka - 100 zł. Konsola Game Boy, torba, podświetlacz, 7 gier - 350 zł. **Tadeusz Chodakowski, ul. Kazimierza Wielkiego 3/15, 47-220 Kędzierzyn - K.**

Commodore 64 II + magnetofon, 3 moduły, pokrywę na klawiaturę, kabelki oraz 3 książki. Stan idealny. Cena 150 zł. **Tomek Łuczak, ul. Nigolewskich 3/8, 42-700 Lubliniec, tel. (034) 53-02-42.**

Amigę 500, 2,5 MB, Kick 1.3/3.1, Bootselector, zasilacz PC 200 W. Cena 400 zł. **Elsat HDD za 100 zł. Action Replay MK3 80 zł. Całość 550 zł. (możliwość negocjacji).** **Dariusz Krawczyński, ul. Siewierska 17/31, 02-360 Warszawa, tel. (022) 658-22-31 (po 16:00).** A500 plus (1,5 MB), monitor mono Philips, 50 dysków, 3 joysticki, Disk Box, mysz, podkładka. Cena ok. 650-700 zł. **Paweł Halczak, ul. Wiśniowa 7, 76-200 Słupsk.**

ŚWIAT SGIERT KOMPUTEROWYCH

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

..... imię i nazwisko ulica kod pocztowy miejscowość telefon, fax UWAGI	
---	--

Pokwitowanie dla poczty		Pokwitowanie dla banku		Pokwitowanie dla posiadacza rachunku		Pokwitowanie dla wpłacającego	
zł	(gr)	zł	(gr)	zł	(gr)	zł	(gr)
słownie złotych groszy jak wyżej		słownie złotych groszy jak wyżej		słownie złotych groszy jak wyżej		słownie złotych groszy jak wyżej	
Nazwisko	Imię	Nazwisko	Imię	Nazwisko	Imię	Nazwisko	Imię
ul.		ul.		ul.		ul.	
(kod)	(miejscowość)	(kod)	(miejscowość)	(kod)	(miejscowość)	(kod)	(miejscowość)
na rachunek „IMAGO” Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz BS Bydgoszcz 646181-909101-320645-2511-61		na rachunek „IMAGO” Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz BS Bydgoszcz 646181-909101-320645-2511-61		na rachunek „IMAGO” Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz BS Bydgoszcz 646181-909101-320645-2511-61		na rachunek „IMAGO” Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz BS Bydgoszcz 646181-909101-320645-2511-61	
							
Oplata zł		Oplata zł		Oplata zł		Oplata zł	
.....							
Datownik		Datownik		Datownik		Datownik	
Podpis przyjmującego		Podpis przyjmującego		Podpis przyjmującego		Podpis przyjmującego	

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych”
Od numeru:
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐ 5/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych”
Od numeru:
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐ 5/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych”
Od numeru:
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐ 5/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐
CD ŚGK ☐

Zamawiam prenumeratę
„Świata Gier Komputerowych”
Od numeru:
Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐
Posiadam komputer: ☐
Zamawiam numery archiwalne ŚGK:
3-4/96 ☐ 5/96 ☐ 6/96 ☐ 7/96 ☐
CD ŚGK ☐

ARCHIWALNE NUMERY



Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK, wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza wynosi **3,00 zł**.

Aby zamówić archiwalne numery ŚGK należy czytelnie wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię numery i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Ilość egzemplarzy archiwalnych jest ograniczona.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

**Skrytka Poczтовая 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz**

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:

ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

Ogłoszenia na numer następny przyjmowane są
do 10 dnia miesiąca bieżącego.
Decyduje data stempla pocztowego.

TANIE ZESTAWY PC

DRUKARKI, AKCESORIA

KOMPUTERY AMIGA
A-1200, A-CD32, OSPRZĘT

SONY PLAYSTATION

PONAD 80 TYTUŁÓW
REWELACYJNE CENY

DYSPONYJEMY OFERTĄ KILKUSET POZYCJI
PROGRAMÓW NA IBM-PC oraz AMIGA

Jesteśmy dystrybutorem produktów firm:
ELSAT, EUREKA, PSX-PROJEKT

SKLEP KOMPUTEROWY
KOMPUTER-FAN

UL. POMORSKA 59
85-051 BYDGOSZCZ

tel. 052-455490



Zapraszamy: Pon-Pt 10-18, Sobota 10-14

sprzedajemy wysyłkowo.

AMIGA®

oficjalny dystrybutor



komputery, monitory.

AMIGA 1200 MAGIC	1360	
AMIGA 1200 (Kick3.0)	1220	o 0.5MB dla A500
AMIGA CD32+JOYPAD	495	o 2MB dla A500
AMIGA 4000/060	tel.	o 1MB dla A500+
MONITOR M1438S	1170	o 1MB dla A600
MONITOR M1538S	1450	o 4MB dla A1200

**CD32
GRY**

rozszerzenia pamięci.

	63
	239
	90
	124
	375

karty turbo dla Amig 1200.

M-TEC T1230/28MHZ	379
M-TEC T1230/42MHZ	479
BLIZZARD 1230-1V/50MHZ	649

powyższe karty turbo przyspieszają
Amigę od kilku do kilkunastu razy.
Mają miejsce na dodatkową pamięć.
Zakłada się je łatwo bez utraty
gwarancji na komputer.

Moduł 4MB pamięci	130
Moduł 8MB pamięci	240

plyty CD-Rom dla Amig

Aminet 13	49
Amiet SET 3 (4CD)	122

osprzęt do Amig.

digitalizer FG24	370
genlock AX-20	491
stacja zew.3,5"	188
cd-rom predkość*4	199
wieża infinitiv dla A1200	360
modem Zoom V32bis 14.4	390

OKAZJA - MONITOR KOLOR 14" dla AMIG!

PHILIPS 8833-IIS - 599zł

Eureka
SOFT- & HARDWARE

62-300 Września ul. Wojska Polskiego 13
tel.066-366-115, tel./fax.066-362-714
pon.-pt.9.-16., sob.9.-13.

sklep Poznań: ul.27 Grudnia 17/19 (3p.DH Domar, przy Okrągłaku)
tel.061-551-072 w.241 pon.-pt.10.-19.sob.10.-14.; Eureka@wlpk.ternet.pl
CENY W ZŁ. ZAWIERAJĄ VAT. MOGĄ ULEC ZMIANIE.

Zadzwoń po ofertę 066-366-115, 066-362-714

XVZ Lublin
ul. Okopowa 6
fax 0-81 73-63-23
tel. 0-81 73-62-66

AMIGA Komputery Literatura Monitory Programy Dyskiety Sampley Rozszerzenia HD
Myszki Koprocesory Kontrolery Joystiki Genioi Skanery Kable Midi CD
Eureka Optima Computer MarkSoft IPS MIRAGE ELSAT Lublin AVALON

.. już wiesz gdzie tego szukać ..

Sklep Maciej Smoleń **Komis**
KOMPUTERY A-3

Zawsze świeże gry
Ceny sprzętu z mikrokosmosu

IBM I AMIGA

60-523 POZNAŃ, ul. Dąbrowskiego 63
tel. (0-61) 477-938, fax (0-61) 142-621

STODOŁA

klub komputerowy
AMIGA S.C.

- PROWADZIMY SERWIS SPRZĘTU FIRMY „COMMODORE“
- SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO TYPU AMIGOWY HARDWARE
- JESTEŚMY DEALEREM FIRM „ELSAT“ „ELBOX“ I „EUREKA“
- SPRZEDAJEMY OPROGRAMOWANIE PUBLIC DOMAIN ORAZ OPROGRAMOWANIE NA PŁYTACH CD
- MOŻNA U NAS TAKŻE KUPIĆ AMIGI 1200 I CD32 NAPRAWIAMY WSZYSTKIE KOMPUTERY O MONTAŻU POWIERZCHNIOWYM

WARSZAWA
UL. BATOREGO 10
TEL. (022) 25-93-70

A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda **PENTIUM 100!**
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

Windows 95
CD-ROM i hard disk

Uwaga:

Wymagane minimum 20 MB wolnego miejsca na dysku

LK AVALON

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe. Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

Wszystkie informacje o grze dostępne na stronie internetowej: www.avalon.pl